

# GEN

# 4<sup>th</sup> EDITION



A l'intérieur du magazine : bon pour  
un CD ou une disquette démo



**US NAVY FIGHTERS** : la simulation « définitive »



**ALONE IN THE DARK 3** : Cornily au pays de Clint Eastwood



**ECSTASY** : violent, luxuriant, immoral... génial !



**UNDER A KILLING MOON** : l'aventure avec un grand A



**CREATURE SHOCK**  
UNE ANGOISSE À  
COUPER LE SOUFFLE !

**212**  
PAGES



D I G I T A L I M

# IMP

T H E O D 4 S S E



© 1994 SAN'S ENTERTAINMENT. "IMP" AND "THE O.D.4 S.S.E." ARE REGISTERED TRADEMARKS AND CHARACTERS SUBJECTS PROTECTED BY PC CD-ROM. ALL RIGHTS RESERVED. "IMP" AND "THE O.D.4 S.S.E." ARE TRADEMARKS OF OCEAN SOFTWARE LIMITED. © 1994 OCEAN SOFTWARE LIMITED. "IMP" AND "THE O.D.4 S.S.E." ARE TRADEMARKS AND CHARACTERS SUBJECTS PROTECTED BY OCEAN SOFTWARE LIMITED.

© SAN'S ENTERTAINMENT, INC. 2540 BARRON, 15017 PARIS  
Tel: (01 43 88 88 88) 02 27 95 73



R G E D E S I G N

## RINO

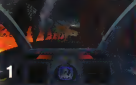
CONTI N U E S



RECEVEZ GRATUITEMENT UNE CASSETTE VIDÉO INFUSION.  
 Découvrez cette page et jetez votre dé et obtenez ainsi qu'un disque de  
 25 francs pour les fêtes de Noël. Le disque est à adresser à OCEAN et à  
 retourner à OCEAN 25, 101 Serbelloni, 75017 PARIS. En retour vous recevrez  
 une magnifique cassette vidéo de 26 minutes sur la thématique du 1911-1914  
 ("Mikado of INDIAN"). Cette cassette comporte des extraits de nos films  
 que des historiens des programmes expliquent comment ils ont été réalisés.  
 Les. Cette offre est valable dans la limite des stocks disponibles.







1



8



5



2



3



4



2



1

**1-DESCENT™****Action**

PC 3.5

CD-ROM PC

**2-CYBERIA™****Action / Aventure**

CD-ROM PC

**3-STONEKEEP™****Jeu de rôle  
fantastique**

CD-ROM PC

**4-VOYEUR™****Aventure - Thriller  
Politique**

CD-ROM PC

CD-ROM Mac

Ubi Soft est une société française spécialisée dans le développement et la distribution de jeux vidéo. Elle est membre du groupe Ubi Soft Entertainment.

Ubi Soft est une société française spécialisée dans le développement et la distribution de jeux vidéo. Elle est membre du groupe Ubi Soft Entertainment.



5



6

plein  
S

Inter

Distribué par :





# Jeux Triple Play

28, rue Armand Carrel  
93108 Montreuil Cedex

## 5-SIM CITY ENHANCED™

Stratégie  
CD-ROM PC

## 6-BLACKHAWK™

Action / Aventure  
PC 3.5

## 7-DUNGEON MASTER II™

Jeu de rôle  
fantastique  
PC 3.5  
CD-ROM PC  
Amiga  
Mac

## 8-WARCRRAFT™

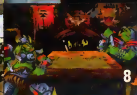
Stratégie fantastique  
PC 3.5  
CD-ROM PC

Présentés au :

4<sup>E</sup> SALON INTERNATIONAL  
DE LA HIGH-TECH  
DE LONSINS

SUPERGAMES

30 Novembre - 4 Décembre 1994  
Paris - Porte de Versailles





# Sommaire

## DISQUETTE GRATUITE

Un CD de clones 100 %. Géré en 100%... pour la rendre avec une bande de surprises dont certaines interactives. Sachez aussi que ce CD ne ressemble à aucun autre !

PAGE 10

## KID PADDLE

Le coup de crayon de Mikiem se met au service des Leveurs de ce mois-ci, vous savez ces petits élèves aux yeux verts plantés sur un orme vide.

PAGE 12

## COURRIER DU TRIGNARD

Le Taignard même en période de Noël ne fait pas de cadeaux. On a bien tenté de lui acheter une console mais il l'a refusé tout net.

PAGE 14

## NEWS

Wacky Wheels, un superbe clone de Mario Kart par les auteurs de Raptor ; One Must Fall, le meilleur jeu de combat dans sa catégorie sur PC portable ; et Rise of the Triad de 3D Realms, le meilleur jeu d' stratégie qui s'annonce comme un adieu concurrent pour Doom. En attendant les tests complets du prochain numéro, les nouveautés sont à l'honneur avec plein d'infos consacrées au périple au site par notre Dns national en...

PAGE 20

## PREVIEWS

Wing Commander II, Cannon Fodder II, Dungeon Master II, c'est le mois des suites en rubrique Previews, mais vous trouverez aussi des produits originaux et superbes comme Descend ou Cyberia.

PAGE 52

## TEST

106 pages de tests ? Mais c'est Noël ! Et pas des petits SMP ! Under a Killing Moon le film d'Access, Alone 3 et son sérieux concernant l'esthétique, Warcraft, la surprise d'Interplay, Al Nive World of Leveurs, le plus simple monde Leveurs 3200, Transport Tycoon, la suite du classique Railroad, le superbe Sensible World of Soccer, Gentara Shook, le ministe d'Algonaut, Rascal Racing, le frère d'Interplay, Kyrovia 3, Master of Magic de Microprose, US Navy Fighters, la nouvelle génération de simulateur, Fila Soccer, la machine version sur 300... et l'ensemble des tests. En...

PAGE 66

## ABONNEMENT

Héin... Heyyyyyy-nous Fred ! On avait promis aux refractions qui refusaient encore de s'abonner, de leur envoyer notre premier questionnaire. Depuis il a disparu, alors à la ou les lectures refractions Fred personnel, si vous pouvez : renvoyer le rous. En échange on vous envoie Oliver !

PAGE 103

## SOLUCES

Il y a-t-il des solutions ? Une seule solution ce mois-ci mais la providence a été dévouée aux tests, on se rassérène le mois prochain. En attendant, que les amis des bétes se précipitent en...

PAGE 203

## LES PETITES ANNONCES

100 % micro, pour vos affaires de cœur essayez plutôt un 3815 quelconque. Ne soyez pas trop déçu, quel que soit même un œil...

PAGE 210

## TESTS

### UNDER A KILLING MOON

Le multimédia prend son véritable essor avec le premier jeu d'aventure traduit en français digne de porter le label Film Interactif. À travers les rues polluées de La Nouvelle San Francisco, aidez Tex Murphy à mener une enquête délicate. Femmes fatales, mutants et énigmes viendront bloquer la progression des aventuriers amateurs.



## PREVIEWS CYBERISSIMO !

P. 52

L'attente est toujours plus douloureuse quand les previews sont de qualité. Avec le troisième épisode de la saga Wing Commander, un Doom spatial à 360°, un challenger de l'aventure 3D, la véritable suite de l'inoubliable Dungeon Master... prendre son mal en patience va être difficile !

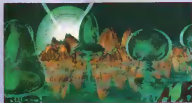




P. 66

## COMMANDER BLOOD

Cryo renoue avec son passé ! Retrouvez le célèbre Commander Blood pour des aventures futuristes superbes. Ambiance sonore et graphismes originaux !



## SENSIBLE WORLD OF SOCCER

La meilleure simulation de football se pare d'une option management qui renvoie la pseudo concurrence aux vestiaires, la déprime au cœur. Les possesseurs d'Amiga, eux, ne sont pas prêts de céder au blues de la pelouse. Tous à vos joysticks, les rencontres promettent d'être tactiques !



## ÉDITO

### Une vraie révolution

Le CD-Rom est devenu un support incontournable pour les possesseurs de PC et de Mac. Soit vous en avez un, soit vous vous privez de tous les hits de fin d'année. Pas de lecteur, pas de L.B.A., d'Ecstasica, de Under A Killing Moon ou de US Navy Fighters.... Vous imaginez ça possible ? Hous, non !

Du coup, comme on vous fait confiance pour récupérer un lecteur CD-Rom pour Noël, on vous fait un cadeau. Dès le prochain numéro de Gén4, vous trouverez un CD PC et Mac. Tous les mois. Et pas question de n'y mettre que trois démos ridicules... Non,



le CD-Rom de Génération 4 vous proposera, en plus de démos somptueuses, des reportages interactifs et même plus...

Vous possédez un Amiga, un Mac ou

un PC sans lecteur CD-Rom. Pas de panique ! Vous pourrez continuer à commander nos disquettes démos pendant encore quelques mois. Et puis on en profitera pour avoir un beau logo tout neuf qui sent encore la peinture fraîche. Le 30 décembre, ne riez pas la révolution... Et Joyeux Noël !

La rédaction

## ECSTATICA

Psygnosis nous offre le premier anti-héros de l'histoire du jeu vidéo. Violent, associal, méchant. Dormir la conscience tranquille risque d'être difficile !







All New World of Leningrad

CD-ROM PC



# LEMMINGS, LA NOUVELLE GENERATION.



lemmings: ils se rebiffent!

PC

Amiga





# UNE DISQUETTE INCLUSE!

Ne manquez pas le mois prochain nos démos jouables exceptionnelles et surtout gratuites, grâce au coupon en page 98. Comme le mois dernier, vous pouvez recevoir un CD-Rom PC & Mac plein de démos. Il suffit de cocher le format désiré sur le coupon, d'y inscrire LISIBLEMENT vos coordonnées et voilà, vous recevez chez vous, la démo pour votre machine, en moins d'un mois !



## FLASHBACK

On espère toujours vous l'obtenir, mais pour patienter, nous vous avons tout de même offert la démo jouable du tout dernier simulateur de vol de Dornier, Out Of The Sun le mois dernier.

## PC : BP RACERS

Nous avons reçu la démo de BP Racers trop tard, mais on vous la propose le mois prochain. Pour vos consoles, on vous en a tout de même mis plein la vue avec la démo jouable de Warcraft !

Attention : toutes les disquettes sont certifiées sans virus, ayant été contrôlées sur le Master, avant duplication et après !

## ST : Der des ders

C'est la dernière disquette de démos pour Atari ST que nous proposons. À moins de trouver des démos vraiment intéressantes, nous y mettrons fin.



## SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Après toute la série des jeux de foot, plus ou moins bons, arrivez très bientôt la dernière, développée par l'équipe de Sensible Soccer. Nous vous proposons une démo jouable incroyable, qui vous plongera dans l'ambiance des pelouses vertes de tous les pays.

# UN CD-ROM INCLUS

En attendant le CD-Rom PC & Mac sur la couverture de Génération 4, dès le mois prochain, bourré à craquer de 600 Mégas de démos, nous vous proposons ce mois-ci un CD exceptionnel contenant tous les prochains jeux de Noël, plus des tonnes de Sharewares.



## POUR CD-ROM MAC

Toutes les démos se lancent à partir du CD ! Découvrez les superproductions ludiques telles que Lunious ou découvrez des produits multimédias tels que Woodstock, Gofenwinkel...

Si n'habitez pas, dès le mois prochain et cela tous les mois, gratuitement avec votre magazine préféré, un CD-Rom Mac & PC avec 600 de démos et jeux, de reportage...

## POUR CD-ROM PC

Placez-vous sur votre lecteur de CD-Rom, "D" en général, et tapez GO à l'arrivée de DOS. Ensuite, un menu apparaît dans lequel il suffit de choisir les démos à lancer. Christian Shock : découvrez le jeu en couverture de ce numéro de Génération 4 et testez dans nos pages : CI, les pages 112 à 119 pour en savoir plus. Novaeternum : un niveau jouable du superbe jeu de la série Psycho 1. Dragon Lair : le célèbre produit de Cryo, jouable pendant quelques minutes. Cybermania : la course de moto la plus rapidement du moment sur CD-Rom PC. Inferno : Le Space Opera reprend vie avec cette demo du tout dernier bébé de D.I.D. Superarts : le clone de Mario Kart jouable, non que pour vous. Star Trek Next Generation : le prochain produit de Spectrum Holobyte vous est dévoilé dans cette magnifique demo. Hocus Focus, Auto Jack Rabbit, Mystic Towers, Nightmare 3D... : ces jeux sharewares sont des musts dans leur domaine. Ils sont entièrement jouables pour des heures d'amusement !











# KID PADDLE



par MIDAM

## All New World Of Lemmings





**13, avenue St. Michel**  
**MC 98000 Monaco**  
**TEL: 93.50.20.92**  
**FAX: 93.50.45.26**

## ATARI ST

[illegible]

000000

170	James P. ...
171	John Quigley ...
172	John ...
173	John ...
174	John ...
175	John ...
176	John ...
177	John ...
178	John ...
179	John ...
180	John ...
181	John ...
182	John ...
183	John ...
184	John ...
185	John ...
186	John ...
187	John ...
188	John ...
189	John ...
190	John ...
191	John ...
192	John ...
193	John ...
194	John ...
195	John ...
196	John ...
197	John ...
198	John ...
199	John ...
200	John ...
201	John ...
202	John ...
203	John ...
204	John ...
205	John ...
206	John ...
207	John ...
208	John ...
209	John ...
210	John ...
211	John ...
212	John ...
213	John ...
214	John ...
215	John ...
216	John ...
217	John ...
218	John ...
219	John ...
220	John ...
221	John ...
222	John ...
223	John ...
224	John ...
225	John ...
226	John ...
227	John ...
228	John ...
229	John ...
230	John ...
231	John ...
232	John ...
233	John ...
234	John ...
235	John ...
236	John ...
237	John ...
238	John ...
239	John ...
240	John ...
241	John ...
242	John ...
243	John ...
244	John ...
245	John ...
246	John ...
247	John ...
248	John ...
249	John ...
250	John ...
251	John ...
252	John ...
253	John ...
254	John ...
255	John ...
256	John ...
257	John ...
258	John ...
259	John ...
260	John ...
261	John ...
262	John ...
263	John ...
264	John ...
265	John ...
266	John ...
267	John ...
268	John ...
269	John ...
270	John ...
271	John ...
272	John ...
273	John ...
274	John ...
275	John ...
276	John ...
277	John ...
278	John ...
279	John ...
280	John ...
281	John ...
282	John ...
283	John ...
284	John ...
285	John ...
286	John ...
287	John ...
288	John ...
289	John ...
290	John ...
291	John ...
292	John ...
293	John ...
294	John ...
295	John ...
296	John ...
297	John ...
298	John ...
299	John ...
300	John ...
301	John ...
302	John ...
303	John ...
304	John ...
305	John ...
306	John ...
307	John ...
308	John ...
309	John ...
310	John ...
311	John ...
312	John ...
313	John ...
314	John ...
315	John ...
316	John ...
317	John ...
318	John ...
319	John ...
320	John ...
321	John ...
322	John ...
323	John ...
324	John ...
325	John ...
326	John ...
327	John ...
328	John ...
329	John ...
330	John ...
331	John ...
332	John ...
333	John ...
334	John ...
335	John ...
336	John ...
337	John ...
338	John ...
339	John ...
340	John ...
341	John ...
342	John ...
343	John ...
344	John ...
345	John ...
346	John ...
347	John ...
348	John ...
349	John ...
350	John ...
351	John ...
352	John ...
353	John ...
354	John ...
355	John ...
356	John ...
357	John ...
358	John ...
359	John ...
360	John ...
361	John ...
362	John ...
363	John ...
364	John ...
365	John ...
366	John ...
367	John ...
368	John ...
369	John ...
370	John ...
371	John ...
372	John ...
373	John ...
374	John ...
375	John ...
376	John ...
377	John ...
378	John ...
379	John ...
380	John ...
381	John ...
382	John ...
383	John ...
384	John ...
385	John ...
386	John ...
387	John ...
388	John ...
389	John ...
390	John ...
391	John ...
392	John ...
393	John ...
394	John ...
395	John ...
396	John ...
397	John ...
398	John ...
399	John ...
400	John ...

## 137

FILLERS		PR	
260			
261			
262			
263			
264			
265			
266			
267			
268			
269			
270			
271			
272			
273			
274			
275			
276			
277			
278			
279			
280			
281			
282			
283			
284			
285			
286			
287			
288			
289			
290			
291			
292			
293			
294			
295			
296			
297			
298			
299			
300			
301			
302			
303			
304			
305			
306			
307			
308			
309			
310			
311			
312			
313			
314			
315			
316			
317			
318			
319			
320			
321			
322			
323			
324			
325			
326			
327			
328			
329			
330			
331			
332			
333			
334			
335			
336			
337			
338			
339			
340			
341			
342			
343			
344			
345			
346			
347			
348			
349			
350			
351			
352			
353			
354			
355			
356			
357			
358			
359			
360			
361			
362			
363			
364			
365			
366			
367			
368			
369			
370			
371			
372			
373			
374			
375			
376			
377			
378			
379			
380			
381			
382			
383			
384			
385			
386			
387			
388			
389			
390			

**GALE FORCE JEUX**

13, avenue St. Michel, MC98000 MONACO  
Tel: 93.50.20.92 Fax: 93.50.45.26

TITRES	ORDONNATEUR	QTE	PRIX	MONTANT
		(Droif)	Fout	30
			Total	

(Tous les prix sont TTC. Port: colissimo 30Fr par commande.)

**MEILLEURS  
PRIX**

Nom: .....  
 Prenom: .....  
 Adresse: .....  
 Ville: .....  
 Code Postal: .....  
 Téléphone: .....

Reglement: **Cheque/Mandat/Carte Visa**  
 Numero Visa: .....  
 Date Expir.: .....  
 Signature  
 Obligatoire:







DU FIN FOND DE L'ESPACE  
ON VOUS ENTENDRA ENFIN CRIER



*Microfolie's*







# COMMANDER BLOOD

SORTIE DANS TOUTES LES GALAXIES DECEMBRE 94

**loridim**  
DISTRIBUTION  
INTERACTIF MULTIMEDIA  
DISTRIBUTEUR  
EXCLUSIF

*Microfolie's*





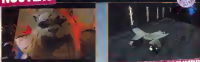
# LES NOUVEAUTÉS D'ABORD ! LES TOPS PC/CD ROM MICROMANIA

## NOUVEAU LITTLE BIG ADVENTURE



**N°1** C'est le jeu de l'année ! Pour les amateurs d'horreur et de Dark 1 avec ses graphismes en haute résolution et son jeu en 3D, cette aventure pleine d'humour vous fera vivre un monde gothique et fabuleux.

## NOUVEAU WING COMMANDER 3



**N°3** Dernier volet de la série, Wing Commander 3 est un jeu de stratégie en temps réel. Il vous offre une expérience de jeu unique avec ses graphismes en haute résolution et son jeu en 3D. C'est le jeu de l'année !

## NOUVEAU KING QUEST 7



**N°4** Voici le suite du best seller de Sierra. Des graphismes encore plus beaux, des scénarios plus grands, vous ferez appel à vos connaissances de la série de King Quest.

## DRAGON LORE



**5** Le jeu de l'année 1994 ! Pour les amateurs de Dragon Lore, c'est le jeu de l'année 1994 !

## U.S. NAVY FIGHTERS



**9** Le jeu de l'année 1994 ! Pour les amateurs de U.S. Navy Fighters, c'est le jeu de l'année 1994 !

## NOUVEAU MAGIC CARPET



**N°2** Les amateurs de Magic Carpet ont le choix et le jeu de l'année 1994 !

## LES OFFRES SPÉCIALES

### Equipez-vous d'une CARTE SOUND BLASTER et profitez de l'Offre Spéciale Micromania en magasin



Un CD Démo jouable **GRATUIT** avec l'achat d'un jeu PC CD Rom ou PC Macos, Lost Eden, Kyandia 3, Creature Shock, King Quest 7 ...

\*Offre valable dans les boutiques des studios disponibles jusqu'au 7 janvier 95 dans toutes les boutiques Micromania.

## NASCAR



**7** Le jeu de l'année 1994 ! Pour les amateurs de NASCAR, c'est le jeu de l'année 1994 !

## ARMORED FIST



**10** Le jeu de l'année 1994 ! Pour les amateurs de Armored Fist, c'est le jeu de l'année 1994 !

## CREATURE SHOCK



**8** Le jeu de l'année 1994 ! Pour les amateurs de Creature Shock, c'est le jeu de l'année 1994 !

## ECSTASY



**11** Le jeu de l'année 1994 ! Pour les amateurs de Ecstasy, c'est le jeu de l'année 1994 !







# Qui a dit que surpasser Doom II était impossible ?



**E**n concoctant Rise of the Triad, Apogee Software (3D Realms plus exactement) tente de nous démontrer le contraire. Ce jeu intégrant mapping et rotoscoping, devrait apparaître sur nos écrans en décembre. À juger des informations dont nous disposons, c'est un produit ambitieux. En tant que Membre de la HUNT, organisation tenue secrète, réputée pour son efficacité dans les missions délicates, vous êtes chargé d'investir un monastère où règne un fanatisme dangereux pour votre Eut. Gicflant leur demi-dieu, EL Oscuro, des centaines d'hommes établissent un plan visant à imposer leur culte en éliminant des milliers d'innocents. À vous donc de les neutraliser, et croyez-moi vous aurez à faire ! La réalisation du jeu s'annonce exceptionnelle. Ici pas question d'utiliser d'éléments bitmaps : acteurs et décors ont été filmés puis re-

travaillés dans un souci de réalisme : explosions, textures saisissantes, textures cristantes de vérité, plâtres mortels sont normale courante. L'interaction avec les décors a été grandement améliorée. Vous pourrez ainsi tirer sur une fenêtre, couper un fillet de corde ou encore détruire un mur. Nous ne sommes plus des gamins, les auteurs l'ont compris et c'est tant mieux ! Le sang coule ici à flot. Prévisions que le niveau d'agressivité pourra être réglé à la convenance du joueur. Pour les parents craignant que cet excès d'hémoglobine soit néfaste à leur chères têtes



blondes, l'accès au mode violent pourra être limité par un système de mot de passe. Si Rise of the Triad est aussi fluide que prometteur, le réveil risque fort d'être brutal pour Id-Software. Comment garder son calme après avoir pris connaissance d'une telle nouveauté ? En attente d'une version jouable, je vous invite à découvrir ces quelques photos de la bête. ■

Les fêtes de fin d'année approchent avec leur lot de surprises. Parmi ces dernières, nous vous annonçons la présence dès le prochain numéro de Génération 4 d'un CD en couverture !

## SIMON LE TERRIBLE

**V**oici le retour du sorcier maudit dans de nouvelles aventures horripilantes. Adventuresoft a tout fait pour éliminer les nombreux petits problèmes qui avaient empêché le premier volet d'atteindre la classe des jeux Lucasarts. Dans STS2, les écrans scrolent, avec des animations plus travaillées pour les personnages et une interface encore plus souple. Ubi Soft devrait encore une fois traduire l'ensemble



de l'aventure en français pour un Simon The Sorcerer 2 plus drôle et plus prenant que son ancêtre. Techniquement très attractive, la console d'Atari se gage petit à petit les faveurs des nouveaux éditeurs. Le nombre de titres en développement s'accroît rapidement. Il reste pour cette console à résoudre le même problème que pour la CD 32, c'est-à-dire en ou deux titres universellement reconnus comme des megahits ! ■



# Pus fort que Street Fighter 2

Dans les surprises de décembre, Dremia a réussi à trouver un produit fait par un label italien prometteur. Les auteurs de Shadow Fighters ne se sont pas compliqués la vie, puisqu'ils ont tout simplement copié intégralement le jeu Street Fighter 2, pour créer un jeu pas très original mais qui s'ennoie comme extrêmement jouable. Les graphismes ne sont peut-être pas très colorés, mais l'animation des personnages reste de qualité, tout comme les bruitages. Vous retrouverez ainsi des dizaines de personnages, ressemblant curieusement à ceux légendaires de SF2 Turbo. Même les coups spéciaux sont les mêmes ! S'il se déclenche pas un procès de la part de Capcom, ce produit devrait déboulonner le mois prochain sur Amiga. ■



## SAUVER LA TERRE !



Toujours dans sa nouvelle collection Metaltech, Dynamix nous a monté une version jouable de Earthshock. Se déroulant dans un futur assez éloigné, ce jeu reprend le thème déjà abordé mille et une fois d'un monde ravagé par les machines, dévassées les maîtres de la planète. Seuls quelques groupes de résistants réussissent à s'opposer à cette suprématie. À bord de

robots commandés par des pilotes, vous devez mener une véritable campagne pour libérer votre terre de ces monstres de métal. Se déroulant selon un véritable scénario, vous devrez, de mission délicate en sortie périlleuse, dévaster les forces adverses. De l'action en perspective ! ■



## Bagarre à Robot Coral !

Dynamix est sur le point de finaliser Battle Drums sur PC, un jeu basé sur la lutte Battletech. Il s'agit donc d'un jeu de combat mettant aux commandes de robots humanisés, s'affrontant dans des arènes de combat. Vous pouvez jouer à plusieurs, par modem, réseau ou par câble. Chacun pourra personnaliser son Mech, acheter du nouveau matériel, de nouvelles armes... Le vrai n'est que nous avions entre les mains n'était malheureusement pas jouable, mais les possibilités semblaient intéressantes, même si les graphismes ne suivent pas !



## KICK OFF 3 1995 !

Après une version de Kick Off 3 récemment sur Amiga et PC, Asch rest, et une nouvelle version, largement améliorée. Plus rapide, plus précise, elle intègre en outre tous les clubs européens de la saison 1994-95. Voilà qui devrait réconcilier les fans de Kick Off avec les auteurs.





## LECTURE AU COIN DU FEU

Pour les fringues actées d'hiver, Micro Applications propose à vous. Pour moins de 200 francs, vous découvrirez le monde du multimédia grâce au Grand Livre du Multimédia (trichologie additionnelle), qui contient 510 pages d'infos sur tous les supports CD... Pour les curieux, Le Grand Livre Cyberspace, deviendra les possibilités offertes par ce monde virtuel, appelé Cyberspace, encore très difficile à saisir. Cyberspace... Pour moins de 150 francs et 200 pages, voilà de quoi ravir tous les passionnés des supports de demain.

## ESPACE JEUX VIDEO

Un nouveau magasin de la chaîne Store Games, vient tout juste de s'ouvrir à Paris, au 12 rue des Ecoles, 75005 Paris. Métro Jussieu, sur un lot de 270 m<sup>2</sup>. Toutes les consoles de moment sont présentes, ainsi que tous les jeux, anciens ou récents. Nintendo, Sega, Atari, Neo, Neo Geo, etc. plus de 2000 jeux neufs ou d'occasion. Vous pouvez en effet venir regarder, échanger, acheter vos jeux préférés et bénéficier des conseils de l'équipe de vos jours spécialisés. Une vraie s'inspire !

## AMI DES PROS

AMI Le Pro... Recherche vendeurs professionnels pour rayon PC CD-Rom et rayon Amiga. Envoyer CV et photo au 11 R/ Voltaire - 75011 Paris ou Tel : (1) 43 57 48 21

## COMBATTANTS DU FUTUR

Le phénix des jeux du domaine public prend une ampleur difficilement imaginable d'y en avoir peu de temps. One Must Fall, dernière production d'Epic Software, est un jeu de combat qui se révèle comment supérieur à tout ce qui a été fait sur PC dans le



genre. Les Body Blows, Street Fighters 2 et autres blagues sont à jeter au panier, pour ce best-of exceptionnel. Le produit a été pensé avec un seul objectif. Fournir aux amateurs des heures de plaisir grâce à une jouabilité poussée à l'extrême. Il



est ainsi possible de tout paramétrer sur le jeu, pour s'adapter aux diverses machines, cartes sonores, etc. Le résultat est une grande fluidité des animations, quelle que soit la machine et surtout des graphismes à vous mettre sur le c... Il s'agit d'une succession de combats contre des adversaires latents Robots en tous genres, armés de nombreux coups différents, ils fournissent au joueur novice ou confirmé, un challenge digne d'intérêt. ■



## CLONE DE MARIO KART!



Devant le succès de jeux comme F-Zero et surtout Mario Kart ou Street Racers sur console Super Nintendo, les possesseurs de PC vont se voir submergés par une vague d'imitations, plus ou moins réussies. On attend prochainement BC Racers chez Core Design, SuperKarts de Madin Games et du côté de dernière public, le show-ware Wacky Wheels (Apogee Software) se classe parmi les trois meilleurs. Du fait du principe même du

show-ware tout d'abord, il offre au joueur la possibilité de s'essayer sur une version bêtée. Vous pourrez cependant vous amuser sur de nombreuses courses, seul ou avec un autre joueur. L'essai se discontinue lors de deux bandes horizontales. La version complète du jeu sera prochainement distribuée, mais vous pouvez déjà traverser la version show-ware sur tous les amuseurs Micro et 885. ■



## US GOLD FRANCE FLIPPE

La compagnie anglaise 21st Century, reconnue comme le grand spécialiste du flipper sur micro, vient d'annoncer son partenariat avec US Gold pour la

commercialisation en France. Cela signifie particulièrement que nous aurons le plaisir de voir très prochainement Proball Illusions sur nos micros. ■



# The Last Dynasty

«Mouvements  
de caméra,  
travelling,  
rotation...  
tous les effets  
cinématographiques  
y sont»  
JOYSTICK

«Une réalisation à  
cœur et le souffle»  
GÉNÉRATION 4

«Un soft aux  
graphismes futuristes  
époustouflants»  
ABC

Sortie Janvier 95 sur PC Windows CD ROM



SIERRA®

Demandez notre catalogue multimédia :  
OUSTEL VISI'ON, 25 rue Jeanne d'Arc 91, 92  
92366 Montrouge-la-Frêrte Cedex, Tél. (01-1) 46 01 47 00



## ERRARE HUMANUM EST

Certains d'entre vous l'ont bien senti. La tête utilisée pour illustrer la petite famille sur Frédéric Météo, le petit Frédéric dans la rédaction d'Info, était celle d'un ancien pigiste de Génération 4. Frédéric Bailly. Un Frédéric peut donc se cacher un autre. Il faut savoir qu'il a créé depuis peu sa propre société. Petites images, ne pigeant donc plus pour quelques magazines que ce soit.

## LUNETTES ÉCRAN POUR MAC



La compagnie américaine Virtual Vision prépare pour le début d'année prochaine une paire de lunettes dédiée au Macintosh. Elles correspondront en fait à un miniloan, projeté sur des lunettes semi-transparentes. Les informations apparaîtront ainsi au premier plan. Le champ de vision de l'utilisateur. On n'arrête pas le progrès !

## TOURNOI DE DOOM

Vraie ou fausse, l'idée a été développée, lancée par notre confrère anglais PC Zone. Un concours pour trouver le maître de Doom, c'est-à-dire le meilleur joueur de Doom.

# RÊVES VIOLENT EN 3D

Apogee Software, à qui l'on doit Wolfenstein 3D et le premier Doom (développé je vous le rappelle par ID Software) vient juste de créer une filiale sœur, du nom de 3D Realms, pour éditer tous les jeux du genre Doom. Le premier sera bien sûr Rise Of The Triad, dont nous attendons toujours une version testable. Ensuite, nous aurons droit à Duke Nukem 3-D, reprise du célèbre jeu de plume-forme d'Apogee, avec un héros emule de Rambo, mais utilisant cette fois la 3D qui a hanté Doom dans les hi-jinks de vente. Shadow Warrior se déroulera lui dans un monde oriental, avec samouraïs, ninjas, sumoïtes, etc. Rise Of The Gods est peut-être le plus original, jusqu'il devrait intégrer un peu plus d'aventure et prendre comme thème ces salomon pyramides égyptiennes. Enfin, Blood reprend les films d'horreur les plus sanglants pour vous plonger dans un monde de cauchemar : vampires, garçonnets, morts-vivants, etc. Vous aimez l'action ? Vous faites partie



de cette catégorie de joueur qui ne se pose pas de questions ? Vous en voulez encore plus ? 3D Realms réalisera tous vos rêves ! Patience... ■

## LE 13<sup>ÈME</sup> BUREAU VOUS DIT...



Les productions Gametek semblent suivre une pinte ascendante. Après Shri Crapides et surtout Quantino, excellent, testé dans ce numéro, et en attendant Wolf, attendu en mai prochain, c'est Bureau 13 qui doit à tort porter de la tête rapidement. Ce jeu d'ambiance en haute résolution sur PC, intègre surtout des scènes cinématiques au langage de synthèse de haute qualité. Le scénario s'avance certes assez lentement, pensez vous diriez des équipes d'entraîneurs spécialisés sur les phénomènes surnaturels. On a essayé notre opinion professionnelle pour vous en dévoiler plus, dès le mois prochain. ■

## LE FLIP ► PSYCHO-LOGIQUE

L'éditeur anglais Codemasters prépare sur PC un flipper du nom de Psycho Pinball. Offrant un jeu multiballes, il devrait constituer un sérieux concurrent pour Pinball Illusions de 21st Century. ■

## JOURNEYMAN PROJECT 2

Tenant sur 2 CD-Rom, ce jeu Microsoft devrait sortir courant 95 sous le nom Burea In Time. Traversant la Renaissance italienne, le

Moyen Âge français et l'Antiquité Maya, voici de nouvelles aventures temporelles pour tous les fans d'images de synthèse. ■





# KING'S QUEST VII

«Pour ce septième volet,  
Sierra c'est vraiment  
surpassé» J'ASTICK

«Le dessin animé  
comme si vous y étiez...  
complètement  
révolutionnaire !»  
GENERATION 4

Disponible sur PC Windows CD ROM



SIERRA

Demandez notre catalogue gratuit à :  
COMTEL VISION, 27 rue Jeanne Blacomples,  
92366 Mondon-la-Forêt Cedex, TEL. : (16-3) 46-01 46 10



## LE COMBAT MORTEL

Si certains commencent à laisser tomber l'Amiga, d'autres se ravachent y reviennent. Ainsi Accolade, qui avait déjà annoncé le lancement de son jeu de combat Mortal Kombat 2, ne l'a pas fait. Ce jeu est en fait un combat sur cons. Le jeu, qui se joue sur les consoles de la série, est un jeu de combat sur cons. Le jeu, qui se joue sur les consoles de la série, est un jeu de combat sur cons. Le jeu, qui se joue sur les consoles de la série, est un jeu de combat sur cons.

## AD & D...

TSR, jusqu'ici très business avec SSI, vient d'annoncer un tout nouveau contrat avec Interplay, autorisant cette dernière compagnie à utiliser les règles officielles de Advanced Dungeons & Dragons. Au programme, deux nouvelles lignes de jeux, les joueurs de rôle sont prévus : Frayton Realm et Planetescape. Les jeux, qui seront publiés par Interplay, sont prévus : Frayton Realm et Planetescape. Les jeux, qui seront publiés par Interplay, sont prévus : Frayton Realm et Planetescape.

## J'ACHÈTE !

Pour la troisième fois, le magasin de la rue d'Orléans, CentreGold vient tout juste de frapper un grand coup en faisant l'acquisition de Coda Design. Le magasin de la rue d'Orléans, CentreGold vient tout juste de frapper un grand coup en faisant l'acquisition de Coda Design. Le magasin de la rue d'Orléans, CentreGold vient tout juste de frapper un grand coup en faisant l'acquisition de Coda Design.

# FONDU DE GLACE

La société anglaise Ice continue à supporter activement l'Amiga et prépare son retour pour 92 avec quelques produits tels qu'Alien Virus, un jeu d'aventure en vue subjective. Cette histoire futuriste se déroule sur une base orbitale, investie par un mystérieux virus d'origine inconnue. Ice s'occupe aussi de préparer un jeu basé sur Akira, prévu sur Amiga et CD 32. Ce jeu d'action reprend aussi bien les personnages du film que certaines scènes sous forme de phases assez vertes : course de moto, boot'em up, shoot'em up, etc. Un autre projet, Gulp, s'annonce comme un sérieux rival pour Lemmings 3, sauf que celui-ci est prévu uniquement sur les machines Commodore. Enfin, d'autres projets sont annoncés sur PC, parmi lesquels on peut citer Virtual Ghost Train, un jeu en

3D stéréoscopique, prévu pour fonctionner avec le casque de réalité virtuelle Cybermax, voire une nouvelle preuve de l'invasion de la V.R. Un autre titre sera Sign Of The Sun, un jeu d'aventure totalement inspiré de la littérature de notre Jules Verne. ■



# US GOLD SWING

Pour le lancement de son World Cup Golf sur PC et 3DO, US Gold a organisé une présentation au Country Club de golf de Fecchielles. La presse a ainsi pu découvrir le jeu et le jeu, grâce aux précieux conseils d'un professeur de talent, qui s'est attaché des toulousiens de talent. Après quelques balles perdues, des motifs de guano valent et des ampoules aux pieds des doigts boudinés de vos journalistes.

prêtés, nous avons pu découvrir un produit très bien pensé, qui malheureusement ne pourra pas être testé dans ce numéro. Rassurez-vous cependant, vous verrez bientôt fleurir sur les blanches étages de votre revendeur préféré une simulation de très grande qualité, qui plongera le joueur dans l'univers si particulier des golfeurs anonymes. Au passage, admirez le style bichon de Didier, le toucher de balle formidable de Stéphane (qui accède du sol et se touche même pas la balle) et le sourire ravageur d'Umberto Caruso. Enfin, félicitons pour le jeu du spectacle avec de gentils petits journalistes stupides, tandis qu'un premier plan, un sale petit gentleman essaye de vous faire croire qu'il sait jouer. ■



« Le malheureux prof est en plein dans le signe de la croix de Stéphane ! »

▲ Un petit sourire très professionnel de la part d'Umberto Caruso, dit El Magnifico !

« La balle ne bouge pas, les pieds décollent du sol... Voilà ce qu'il ne faut pas faire. Merci Stéphane pour la démonstration. »

« Ne s'agit pas absolument pas d'une école, mais bel et bien d'un club de golf. »





# GAMERUNNER

## Plus rien ne peut vous arrêter

### Il était une fois...

Des forces maléfiques s'attaquent à votre PC. Votre puissance de jeu a été stoppée nette dans ses investigations...

« Jouer si longue dur... ennemis  
inextinguibles... mémoire limitée :  
vous n'avez plus la possibilité de  
lancer vos programmes de jeux,  
des messages à l'insensé...  
L'erreur, d'ailleurs,  
dépend... »

Vous avez besoin d'aide ! Alors, si vous  
êtes joueur jusqu'au bout, suivez les  
instructions de GAMERUNNER.

### Votre mission...

Devenir invincible, un véritable gagnant... un  
Gamerunner ! Reprenez le contrôle de votre PC.  
Vos armes : QEMM, HyperDisk et AXIS.

QEMM libère votre mémoire, par conséquent vous  
pouvez redémarrer HyperDisk libère votre disque dur  
de ses chaînes. Et, AXIS The Gamechanger infuse  
pour vous les règles de jeu et vous donne un potentiel  
de jeu maximum.

Grâce à Gamerunner, vous contrôlez tout. Rien,  
ni personne ne peut plus stopper l'élan de votre  
action !

L'effort part...



**Quarterdeck**

**GAMERUNNER 399 € TTC SEULEMENT**  
**QEMM® + HYPERDISK™ + AXIS™**

QEMM est un programme développé par Quarterdeck Office Systems. HyperDisk est une marque d'HyperWare, et  
AXIS The Gamechanger est Quarterdeck Publishing. Tous ces produits sont offerts gratuitement avec l'achat de GAMERUNNER 399 € TTC TTC.

Quarterdeck Office Systems Tel +33 (1) 43 20 38 46 Fax +33 (1) 43 20 36 25

**MORE MEMORY + MORE SPEED + MORE FUN**





# U.S. NAVY FIGHTERS

AIR COMBAT SERIES™



3615 EADIRECT 2.19F/Mn

RELECTRONIC 1021





- 30 missions: combats en vol et attaques au sol
- 4 modes: mission, campagne, éditeur de mission simple ou professionnelle
- Possibilité de piloter 5 avions de chasse au choix
- 15 types d'ennemis différents: avions, hélicoptères, tanks...
- 4 niveaux de difficultés: débutant, moyen, expérimenté et pro
- Six niveaux de résolution différents: de 320x240 au 1024x768
- Simulation réaliste des conditions météo
- Superbes effets spéciaux liés des explosions et ondes de choc
- Ennemis dotés d'une intelligence artificielle très évoluée
- Son numérique stéréo
- Briefings de mission enrus en séquences filmées
- Manuel et texte à l'écran entièrement en français
- Voix des pilotes, messages radio et briefings en français
- Compatible Thrustmaster®
- Sur CD-ROM uniquement



Pour plus d'informations sur U.S. Navy Fighters, contactez au 72 070 7 83 ou Aliviva & Electronic Arts, 52 rue du Préau  
91100 Evry, France. Téléphone au 01 69 10 10 10 ou sur notre site web: [www.ea.com](http://www.ea.com) • U.S. Navy Fighters, Electronic Arts, Air Combat et le Concept Series sont des marques d'Electronic Arts. • Thrustmaster est une marque déposée de Thrustmaster S.p.A.



ELECTRONIC ARTS



## DU LASER POUR MAC

Le spécialiste du film vidéo, donc vous êtes le héros. American Laser Games vient d'annoncer son entrée sur le marché de Macintosh. Après le PC et le 3DO, Wolf Dog Mac Cree et Crime vient ainsi les deux prochains annoncés sur CD-Rom Mac.

## MON NOM EST PEARSON !

La distribution des produits SSI se fera désormais par l'intermédiaire de Mindscape, Pearson ayant racheté la compagnie américaine symbole de jeux de rôle et de stratégie de qualité. Après Akrid Concept le mois dernier, cette acquisition prouve, s'il en était besoin, le désir exorbitant de Pearson l'emporter le plus tôt dans le monde virtuel.

## LA CHASSE AU PORNO

L'Association Européenne des diffuseurs de Software Ludique (ESLVA en anglais) vient d'annoncer toute une série de mesures visant à limiter l'accès aux CD-Rom pornographiques pour les jeunes. Comme l'expliquent ces auteurs, c'est la responsabilité de cette association, mais nous retrouvons exactement devant le même problème que pour les films porno et magazines X : la responsabilité finale incombe aux parents et aux magasins, qui sélectionneront leurs clients.

# LES VIRTUOUSES DU SANG

On entre dans une dimension de reconversion. Ainsi, influencé par le Doom-mania, Etek a imaginé Virtuoso, un produit mettant en scène un ex-chanteur de Rock se reconvertissant en justicier, pourfendeur de vilains en tous genres. Pour une fois, vous serez votre héros de dos. Sinon, il s'agit d'un jeu du genre Doom, où la finesse du scénario n'aura d'égale que la délicatesse de l'action.



## I'M A POOR LONESOME MALE



Les jeux d'aventure interactifs fleurissent sur CD-Rom Mac, mais Midnight Stranger chez Gossel Technology, disponible aux USA, est un produit plutôt original. Il ne propose pas, en effet, d'émulation de mécanismes à découvrir, mais il permet d'explorer à sa guise dans un monde vivant. Vous pouvez discuter avec de nombreuses personnes, en choisissant votre attitude lors d'une conversation.

# CIS : TOUJOURS DANS LA QUALITÉ

Malgré le stand-by général du monde Amiga, le plus grand distributeur de produits Amiga, CIS, continue sa lancée. Il y a quelques mois, on vous avait parlé de Brilliance, un soft de dessin extrêmement puissant concurrençant le célèbre Paint 4. Concrètement à la recherche d'un produit parfait, Digital Creations, éditeur de Brilliance, vient de sortir une seconde version encore plus puissante et comportant de nombreuses nouveautés. À l'ordre du jour, on a une option True View avec le loup, un Flip Book pour les animations, un mode de dessin à Travers, de nouvelles interfaces, etc. De surcroît entièrement en français (jean et doc), Brilliance 2.0 se destine à un avenir radieux, à moins que Paint 4 ne vienne l'en déloger.

Dans le domaine musical, je vous avais promis de vous parler de OSS 0 dès sa sortie. Ben voilà, c'est fait ! Autant vous dire que OSS 0.0 n'est, sans conteste possible, le périphérique et le soft in-

contournable pour tout possesseur d'Amiga voulant aborder la musique pour un prix raisonnable, toute modique. Le principal changement vient du soft qui a entièrement été reprogrammé. Après quelques heures d'essai, je puis vous assurer que l'interface est conviviale à souhait. La multitude d'options vous permettra d'affiner vos compositions. Qu'il s'agisse de la digitalisation, de la retouche des échantillons, des effets de la composition (méthode Soundbr-



ber), tout y est pour que le plus novice d'entre vous soit capable de créer un grand chef-d'œuvre.

CIS, 14, Avenue Hertz, Europarc, 33300 Pessac. Tél. 16 57-89-11-40



# Compatible Sound Blaster™ ne veut pas dire authentique...

## Sound BLASTER

## Les prétendus\* compatibles Sound Blaster

<p><b>Le prix</b> Creative Labs offre des produits de pointe à des prix toujours compétitifs.</p>	<p><b>Le prix</b> Ce n'est pas cher, mais à quel prix !!</p>
<p><b>La qualité</b> Plus de 5 millions de cartes vendues dans le monde en sont la preuve.</p>	<p><b>La qualité</b> On peut s'attendre à tout !</p>
<p><b>La fiabilité</b> Toutes les cartes sont fabriquées dans les usines Creative Labs suivant les normes les plus strictes du marché.</p>	<p><b>La fiabilité</b> A vérifier...</p>
<p><b>L'authenticité</b> Creative Labs est l'unique concepteur du standard ouvert Sound Blaster devenu référence mondiale.</p>	<p><b>L'authenticité</b> ... d'une copie.</p>
<p><b>Le service technique</b> Les conseillers Creative Labs assurent le suivi technique au niveau du choix, de l'installation et de l'utilisation. Appelez-nous (1) 39 20 04 21.</p>	<p><b>Le service technique</b> Un conseil : cherchez à les contacter avant d'acheter.</p>
<p><b>La compatibilité</b> Comment pourrait-on ne pas être compatible avec soi-même !!</p>	<p><b>La compatibilité</b> Presque uniquement en mode 8 bits. Dommage lorsque l'on sait que la future version de Windows™ intégrera, en standard, la réelle compatibilité Sound Blaster 16.</p>
<p><b>La documentation et les logiciels</b> Clairs, concis, efficaces.</p>	<p><b>La documentation et les logiciels</b> Rarement en français, souvent en anglais, parfois même... en chinois !</p>
<p><b>La recherche et développement</b> Le standard Sound Blaster évolue constamment, garantissant sa pérennité.</p>	<p><b>La recherche et développement</b> Le défi : demandez-leur l'équivalent de notre Sound Blaster AWE 32 !</p>

**Méfiez-vous des contrefaçons !**



Label officiel pour  
compatibilité 100%  
Sound Blaster 16

**CREATIVE**  
CREATIVE LABS

Documentation,  
Informations,  
liste revendeurs

**3615**  
**CREATIVE**  
**3617**







# Authentique Sound Blaster ne veut pas dire plus cher

- Nouveau kit multimédia  
Sound Blaster CD16 Discovery Value**

# 1995 F TPC\*



**Méfiez-vous des contrefaçons !**





## GÉNIAL : LE CAUCHEMAR CONTINUE !

Après avoir séjourné à la pitié Macintosh avec Flying Nightmare, Jimare revient dans le monde des simulateurs grâce à Out Of The Sun. Vous allez pouvoir revivre les batailles de Midway, de Kure ou du débarquement, se volant de côté allié ou du côté des forces de l'Axis, grâce à des décors, le mélange parfait des deux séries à des attaques en vol, sans oublier les missiles de torpillage. Le grand fonctionnement sur les Mac équipés d'un 68020 et mieux. Mais aussi et surtout sur Power Mac, grâce à une version spécifique. Pouvez attendre une résolution de 1024x768, retrouvez les sensations de glisser ces avions de la Seconde Guerre Mondiale qui sont les Spitfire, les Zéro, les Mustang P-51, les Messerschmitt...

## DES PRIX IMBATTABLES

US G. et France lance dans gammas de produits à des prix incroyables sur PC et Amiga. La gamme KIXX tout d'abord, propose plus de 50 francs un jeu célèbre des années 80, 3D Pool, Rick Dangerous, Scum Car Racer, Streetfighter, Blasterblast, Action Fighter, Blunt Command, E-Motion. Ensuite, vient la gamme KIXX XL, plus Amiga et PC uniquement, pour moins de 10 francs, avec des hits célèbres comme Another World, Eye Of The Beholder 1 & 2, F10-2, F13, Genshipe, tous les anciens jeux d'aventure Sierra (King Quest, Space Quest, Leisure Suit Larry, Quest For Glory...), Speedball 2, Streetfighter 2... C'est bien sûr final et ça va vite !

# WING 3 S'ÉCLATE

Lors de la sortie du jeu Wing Commander 3, Microscale organise une opération exceptionnelle. Vous pourrez en effet vous procurer une série limitée de Wing Commander 3, dans une superbe boîte de film en métal argenté, comprenant en plus du jeu (4 CD-Rom) et du manuel, un T-shirt Wing Commander 3, un vidéo de "making of" du jeu, un CD de musique, un CD Multimédia de présentation du jeu, un calen-



drier Wing 3 et enfin un poster d'Intel, partenaire d'Electronic Arts depuis plusieurs mois. ■

## EN V'LÀ DU CD EN V'LÀ

Le spécialiste des jeux vidéo Score Games vient tout juste d'ouvrir une nouvelle boutique dédiée exclusivement au CD-Rom nous toutes ses formes. Grâce à toute vendeurs spécialistes, vous pourrez découvrir les toutes dernières nouveautés sur CD-Rom PC et Mac, 3DO, Amiga CD 32, CD-i philips. Vous y trouverez aussi les titres plus an-



cien mais vous aurez surtout l'occasion de pouvoir reprendre, acheter ou échanger vos CD d'occasion à des prix incroyables. La multimédia, ce n'est plus seulement un mot, c'est en réalité, alors ne laissez pas la bonne volonté ! ■ (Score Games CD, 17 rue des Écoles, 75005 Paris, métro Assoléo).

# À NOUS LA COUPE

Lorsqu'on ne fabrique pas en série pour fraude, corruption ou autre, les dirigeants et surtout les entraîneurs des clubs de football s'enrichissent les cheveux, insultent les arbitres, font des crises cardiaques... En bref, ce n'est pas un boulot facile, mais cela ne vous a jamais effrayé, n'est-ce pas ? Club Football The Manager est une toute nouvelle simulation de gestion de club de foot sur PC, distribuée par Ubi Soft. Entièrement traduite en français, ce sérieux jeu du genre se démarque légèrement de la concurrence par son approche un peu plus réaliste. Il ne s'agit pas en effet d'acheter les meilleurs joueurs pour avoir la meilleure équipe. Il faut travailler la cohésion du groupe, trouver les tactiques adaptées au style de chacun et à la mentalité de l'équipe, privilégier un



type de jeu (passe loquax, une touche de belle, centres aériens, etc.) et régler bien d'autres paramètres en cours. Vous pensez pouvoir faire mieux que nos chers entraîneurs nationaux ? Alors, préparez-vous, ce soft arrive dès le mois prochain. ■





VOTRE JEU  
48 H  
CHRONO

EN 5

73.60.00.18

POUR TOUTE COMMANDE  
EN CADEAU UNE DEMO  
THIEME PARE, FIBA BOCCE  
BASKETBALL, COSQUE

## ASTORIA

ALLSTAR 1200.....	145
CARTON 800/8.....	140
GLADSTONE.....	149
DREAMWAVE 1200.....	185
PPA 5000.....	179
LYNCHER 1.....	180
LOREN OF THE BEACH.....	184
OVERLORD.....	119
FINNALL (ILLINOIS).....	NC
BOV & TUNNELL.....	144
UNUSABLE world center.....	NC
WIN CITY 3000 1200.....	270
TEX 1200.....	175

## COMPILATIONS

**PUR COLLECTION VOL. 2**  
 pub's been made! my part in  
 MYSTERY 2  
 great year 1980!! / thanks / my  
**FUN SLAGO 6**  
 episode 3 / 1st season / may  
**WORLD CUP TEAM 95**  
 goal / football scores / tables / re-  
 LEADER OF POWER  
 eland series 2 / edited / stories /  
**BATTLE OF TIME**  
 battle info / further general / mag  
**AWARD WINNERS 2**

## STAINING

... 810	810	\$28
... challenges		
... 880	790	260
... rider		
... 100	100	\$21
... study 4		
... 100	100	\$44
... manager		
... 800	800	\$90
... general / total income		
... 200	200	\$70
... first moment		
... 300	300	\$20

## CD CFAR

ALAN WERRAN CEN  
ALONG JUSTICE  
CALIFORNIA WOM  
COLLECTION priv  
COLLECTION priv  
COLLECTION priv  
DOUBLE members  
GENTS LAUNDRY  
HANGARFLD  
HAT GIRLS of Am  
KAMA SUTRA  
LADIES CLUB FOR  
LUNY LADIES  
MAYNUTRIST USA

## SCIENTIFIC BLAST

version 16 MCD  
version 16 basic  
version AWE32 ASP

**TABLE 1**

1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 26

## CD-ROM PANASONIC 5

- Double vitreous + interface

## KIT PUISSANCE 16

- SOUND BLASTER 16
- CD-ROM PANASONIC 5
- MEGARACE + MYST +

## MAXI SOUND HP16

carte audio 16 bits multi-canal

MAVET SOUND CD16

carte audio 16 bits multi-canal

## ATARI

CD-ROM TITAN  
quadruple vi

## CD-ROM T1

quadruple vi  
 4/4 time 2/2

## 504/50

BEADS OF SWAY.  
BRILLIANT SPORTS  
CISCO MEAT Y.  
COMBING DAY  
CORN CUBBY  
FOR REALIZING  
INTERFACED 2  
MIRROR OF THE  
LIVING 34M  
LINES  
WANTS  
NIGHT SWIFT  
CHITTY  
ON SUPERPOO  
PROPERTY OF

**Table 1. Summary of the study**

ARMORED P  
BATTLE SH  
BOMBERS A  
CENTRAL  
CONQUEST  
CYCLOCANE  
5-DAY 8.25

**ACRE OF THE  
AL-SADAM  
ALLIED IN  
BLACKWATER  
CANTON BO  
DANGERIN  
DAWN PATR  
DESCENT  
DELAWARE  
ELIMINATE  
FROM CRO  
EIGHTH NA  
LEARNING  
MASTERS O  
NASCAR BA  
PERRILL CL  
PIZZA, TYCO  
SUBCRAPY  
WINGS OF C  
WOODLAW  
ZEPHYR**

\_\_\_\_\_

1842 PACIFIC  
ACORN CREEK  
ARMED AND  
D.A. 12-4-  
RA TOLD ME  
REMOVED A  
BARRETT  
CANNON FOR  
CHARGE RE  
CH ELIJAH  
COLONIZATION  
CONANOR  
CYBER, RAN  
D - DART  
DATE OF BR  
DELIA, V.  
DETROIT W  
DISCOVERY  
DOOM 2  
FRANCULA

10

144	DEUTERON	DEUTERON
150	DEUTERON	DEUTERON
155	DEUTERON	DEUTERON
160	DEUTERON	DEUTERON
165	DEUTERON	DEUTERON
170	DEUTERON	DEUTERON
175	DEUTERON	DEUTERON
180	DEUTERON	DEUTERON
185	DEUTERON	DEUTERON
190	DEUTERON	DEUTERON
195	DEUTERON	DEUTERON
200	DEUTERON	DEUTERON
205	DEUTERON	DEUTERON
210	DEUTERON	DEUTERON
215	DEUTERON	DEUTERON
220	DEUTERON	DEUTERON
225	DEUTERON	DEUTERON
230	DEUTERON	DEUTERON
235	DEUTERON	DEUTERON
240	DEUTERON	DEUTERON
245	DEUTERON	DEUTERON
250	DEUTERON	DEUTERON
255	DEUTERON	DEUTERON
260	DEUTERON	DEUTERON
265	DEUTERON	DEUTERON
270	DEUTERON	DEUTERON
275	DEUTERON	DEUTERON
280	DEUTERON	DEUTERON
285	DEUTERON	DEUTERON
290	DEUTERON	DEUTERON
295	DEUTERON	DEUTERON
300	DEUTERON	DEUTERON
305	DEUTERON	DEUTERON
310	DEUTERON	DEUTERON
315	DEUTERON	DEUTERON
320	DEUTERON	DEUTERON
325	DEUTERON	DEUTERON
330	DEUTERON	DEUTERON
335	DEUTERON	DEUTERON
340	DEUTERON	DEUTERON
345	DEUTERON	DEUTERON
350	DEUTERON	DEUTERON
355	DEUTERON	DEUTERON
360	DEUTERON	DEUTERON
365	DEUTERON	DEUTERON
370	DEUTERON	DEUTERON
375	DEUTERON	DEUTERON
380	DEUTERON	DEUTERON
385	DEUTERON	DEUTERON
390	DEUTERON	DEUTERON
395	DEUTERON	DEUTERON
400	DEUTERON	DEUTERON
405	DEUTERON	DEUTERON
410	DEUTERON	DEUTERON
415	DEUTERON	DEUTERON
420	DEUTERON	DEUTERON
425	DEUTERON	DEUTERON
430	DEUTERON	DEUTERON
435	DEUTERON	DEUTERON
440	DEUTERON	DEUTERON
445	DEUTERON	DEUTERON
450	DEUTERON	DEUTERON
455	DEUTERON	DEUTERON
460	DEUTERON	DEUTERON
465	DEUTERON	DEUTERON
470	DEUTERON	DEUTERON
475	DEUTERON	DEUTERON
480	DEUTERON	DEUTERON
485	DEUTERON	DEUTERON
490	DEUTERON	DEUTERON
495	DEUTERON	DEUTERON
500	DEUTERON	DEUTERON
505	DEUTERON	DEUTERON
510	DEUTERON	DEUTERON
515	DEUTERON	DEUTERON
520	DEUTERON	DEUTERON
525	DEUTERON	DEUTERON
530	DEUTERON	DEUTERON
535	DEUTERON	DEUTERON
540	DEUTERON	DEUTERON
545	DEUTERON	DEUTERON
550	DEUTERON	DEUTERON
555	DEUTERON	DEUTERON
560	DEUTERON	DEUTERON
565	DEUTERON	DEUTERON
570	DEUTERON	DEUTERON
575	DEUTERON	DEUTERON
580	DEUTERON	DEUTERON
585	DEUTERON	DEUTERON
590	DEUTERON	DEUTERON
595	DEUTERON	DEUTERON
600	DEUTERON	DEUTERON
605	DEUTERON	DEUTERON
610	DEUTERON	DEUTERON
615	DEUTERON	DEUTERON
620	DEUTERON	DEUTERON
625	DEUTERON	DEUTERON
630	DEUTERON	DEUTERON
635	DEUTERON	DEUTERON
640	DEUTERON	DEUTERON
645	DEUTERON	DEUTERON
650	DEUTERON	DEUTERON
655	DEUTERON	DEUTERON
660	DEUTERON	DEUTERON
665	DEUTERON	DEUTERON
670	DEUTERON	DEUTERON
675	DEUTERON	DEUTERON
680	DEUTERON	DEUTERON
685	DEUTERON	DEUTERON
690	DEUTERON	DEUTERON
695	DEUTERON	DEUTERON
700	DEUTERON	DEUTERON
705	DEUTERON	DEUTERON
710	DEUTERON	DEUTERON

87

STP	348	TIFA 100
	210	FLORIDA
	345	GEORGIA
MARK II E.	375	ILLINOIS
	275	INDIANA
	360	IRVY CA
	315	ISRAEL
	340	KANSAS
	330	KENTUCKY
	340	LAKE
	340	LOUISIANA
	340	MAINE
	340	MICHIGAN
	340	MINNESOTA
	340	MISSISSIPPI
	340	MISSOURI
	340	MONTANA
	340	NEBRASKA
	340	NEVADA
	340	NEW HAMPSHIRE
	340	NEW JERSEY
	340	NEW YORK
	340	NORTH CAROLINA
	340	NORTH DAKOTA
	340	OHIO
	340	OKLAHOMA
	340	OREGON
	340	PENNSYLVANIA
	340	RHODE ISLAND
	340	SOUTH CAROLINA
	340	SOUTH DAKOTA
	340	TENNESSEE
	340	TEXAS
	340	UTAH
	340	VIRGINIA
	340	WASHINGTON
	340	WEST VIRGINIA
	340	WISCONSIN
	340	WYOMING

per disponibili  
G. N. B. A.  
G. N. T. I.

[illegible]

**NOM** \_\_\_\_\_  
**FRENCH** \_\_\_\_\_  
**ADDRESS:** \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
**CODE POSTALE** \_\_\_\_\_  
**VILLE** \_\_\_\_\_  
**TELEPHONE** \_\_\_\_\_

<input type="checkbox"/> ATARI 520	<input type="checkbox"/> Cass	<input type="checkbox"/> CINT	<input type="checkbox"/> CSTE
<input type="checkbox"/> AMIGA 500	<input type="checkbox"/> SDC-composite		<input type="checkbox"/> SDOO-800
<input type="checkbox"/> PC AT 386/486	<input type="checkbox"/> 31/0	<input type="checkbox"/> Cass	<input type="checkbox"/> Video TVGA
<input type="checkbox"/> CHISEUR			<input type="checkbox"/> Coordinateur
<input type="checkbox"/> CARTES BLEUE No _____			
<input type="checkbox"/> Signature _____			Date d'envoi _____

**CENTURY SOFT BP 8**

**63018 CLERMONT-FERRAND cedex 2**

TITRE : \_\_\_\_\_ PRINX : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ TOTAL : \_\_\_\_\_

☐ NORMAL 21F  
☐ COLLESDIM 30F logiciels  
 livrables gratuits 48H matériel 50F  
☒ CENTRE-REMEDIATION  
 + port Colsonne 75F



MULTIMÉDIA  
PORTABLE

Panasonic semble avoir tout compris avec le CF-41. Ce portable est équipé d'un lecteur de CD-Rom interne, d'une carte son 16 bits, de hauts parleurs intégrés, sans parler de son écran SVGA à cristaux liquides pouvant afficher jusqu'à 65 536 couleurs ! Pouvant se déclencher le plusieurs façons (microprocesseur, dialogue, etc.), il s'agit d'un véritable outil multimédia. Seul inconvénient, son prix, pouvant varier de 37 500 à 50 000 francs ! La qualité en parle, mais là, ils jouent carrément.

## Secret Missions

**Cela fait des mois qu'on vous en parle. Et aujourd'hui, Secret Mission ne devrait plus tarder. Le premier grand jeu d'aventure sur CD-I ? Peut-être.**



**M**ais avant tout, faisons quelques rappels. Dans Secret Mission, vous incarnez Jeff, un espion qui, par un concours de circonstances, se retrouve en Opalie avec une mémoire vierge du tout souvenir. D'ores et déjà, l'aventure commence mal. Ne sachant pas pour qui vous travaillez, vous allez devoir affronter divers contacts qui essaieront de vous manipuler. Il vous sera bien difficile de faire la part des choses. Dans cette Opalie plutôt confuse, le premier ministre aidé par l'URSS complota depuis un petit moment pour faire tomber le roi. À l'opposé, les États-Unis tentent tant bien que mal de maintenir le roi en place. D'autant plus que celui-ci a annoncé ses fiançailles. Les détails du complot du premier ministre Vishaka intéressaient tout le monde. Tous les réseaux d'informations sont donc en éveil.

C'est dans un tel contexte que Jeff, c'est-à-dire vous, évoluez. Dans votre périple, vous devrez visiter une soixantaine de lieux, rencontrer un maximum de personnages et éviter les pièges. Les programmeurs ont même concocté quelques variantes rendant le jeu moins austère comme la possibilité à un moment donné de contrôler un autre personnage.

À l'instar de nombreux jeux d'aventure, l'interface créée par Microïds se veut simple. Inutile de vous prendre la tête pendant des heures sur une documentation pesant une tonne. Ici, il suffit de pointer avec le souris et de cliquer. Pour vous donner un exemple, les programmeurs ont instauré le système de "l'action la plus logique". Ainsi, si vous vous retrouvez face à une porte à l'endroit où vous viendrez le premier à l'ouvrir est d'ouvrir cette porte. Vous n'aurez donc pas besoin de faire appel au menu des actions. Bien entendu, vous pourrez choisir parmi une multitude d'actions possibles. De ce qu'on a pu en voir, Secret Mission sur CD-I s'annonce comme l'un des titres phares de cette fin d'année. La difficulté semble avoir été réglée

pour un large public pas forcément habitué aux jeux vidéo. La réalisation des 18 millions de couleurs, la modélisation des personnages, des séquences de synthèse pour donner un aspect cinématographique et le mélange entre dessin et digitalisation. L'aspect sonore n'a pas non plus été oublié puisqu'un grand nombre de textes a été digitalisé, interrompu par des comédies professionnelles. En ce qui concerne la version PC CD-Rom, l'arrivée pour début 96, la difficulté des énigmes sera peut-être revue à la hausse compte tenu du public plus connaisseur. La réalisation ne devrait pas beaucoup bouger. En attendant, prenez patience et jetez un

œil sur ces quelques photos. ■

## VIDÉO 100%

La spécialité des cartes vidéo PC, Orchit, lance toute une nouvelle gamme de cartes vidéo accélératrices 44 Mhz. Parmi ces dernières, la plus accessible reste la fermachip 44, qui vous fera tout de même débiter pas loin de 250 000 francs. Bénéficier d'une garantie de 4 ans, ces cartes conviendront à tous les utilisateurs à la recherche de capacités d'affichage exceptionnelles.





300 F TTC + 1 TAPIS SOURIS OFFERT  
+1000 F TTC + 1 SOURIS OFFERTE



sauf frais de port et frais de poste remboursés.

11, RUE OUDINOT - 75007 - PARIS  
Tél : (1) 45 66 09 90 - Fax : (1) 45 66 56 54

BOUTIQUE FUNWARR

[illegible]

**LE SPÉCIALISTE DE LA VENTE PAR CORRESPONDANCE DEPUIS 4 ANS**

## PC CD ROM

PC CD ROM	148	THE 3D - 1000	149	THE 3D - 1000	150	THE 3D - 1000
	151	THE 3D - 1000	152	THE 3D - 1000	153	THE 3D - 1000
	154	THE 3D - 1000	155	THE 3D - 1000	156	THE 3D - 1000
	157	THE 3D - 1000	158	THE 3D - 1000	159	THE 3D - 1000
	160	THE 3D - 1000	161	THE 3D - 1000	162	THE 3D - 1000
	163	THE 3D - 1000	164	THE 3D - 1000	165	THE 3D - 1000
	166	THE 3D - 1000	167	THE 3D - 1000	168	THE 3D - 1000
	169	THE 3D - 1000	170	THE 3D - 1000	171	THE 3D - 1000
	172	THE 3D - 1000	173	THE 3D - 1000	174	THE 3D - 1000
	175	THE 3D - 1000	176	THE 3D - 1000	177	THE 3D - 1000
	178	THE 3D - 1000	179	THE 3D - 1000	180	THE 3D - 1000
	181	THE 3D - 1000	182	THE 3D - 1000	183	THE 3D - 1000
	184	THE 3D - 1000	185	THE 3D - 1000	186	THE 3D - 1000
	187	THE 3D - 1000	188	THE 3D - 1000	189	THE 3D - 1000
	190	THE 3D - 1000	191	THE 3D - 1000	192	THE 3D - 1000
	193	THE 3D - 1000	194	THE 3D - 1000	195	THE 3D - 1000
	196	THE 3D - 1000	197	THE 3D - 1000	198	THE 3D - 1000
	199	THE 3D - 1000	200	THE 3D - 1000	201	THE 3D - 1000

## PC DISQUETTES

[illegible]

## AMIGA

[illegible]

## ACINTOSCH

MACINTOSH	MACINTOSH PLUS	299	1 1/2 MB	499	ATARI	LEARN TOOLS	17
	MACINTOSH SE	349	2 MB	549		MACINTOSH	18
	MAC	299	1 MB	499		MACINTOSH	19
	START PACKAGE	99	1 MB	499		MACINTOSH	20
	MACINTOSH SE	349	2 MB	549		MACINTOSH	21
	MACINTOSH SE (LARGE)	449	2 MB	549		MACINTOSH	22
	MACINTOSH SE	349	2 MB	549		MACINTOSH	23
	MACINTOSH SE	349	2 MB	549		MACINTOSH	24
	MACINTOSH SE	349	2 MB	549		MACINTOSH	25
	MACINTOSH SE	349	2 MB	549		MACINTOSH	26
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	27		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	28		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	29		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	30		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	31		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	32		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	33		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	34		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	35		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	36		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	37		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	38		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	39		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	40		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	41		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	42		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	43		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	44		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	45		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	46		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	47		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	48		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	49		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	50		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	51		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	52		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	53		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	54		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	55		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	56		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	57		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	58		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	59		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	60		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	61		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	62		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	63		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	64		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	65		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	66		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	67		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	68		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	69		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	70		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	71		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	72		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	73		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	74		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	75		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	76		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	77		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	78		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	79		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	80		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	81		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	82		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	83		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	84		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	85		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	86		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	87		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	88		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	89		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	90		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	91		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	92		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	93		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	94		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	95		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	96		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	97		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	98		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	99		
MACINTOSH SE	349	2 MB	549	MACINTOSH	100		

### LES HITS DU MOIS



READING ROOM

3857



**MA**  
 • 100% BLUE MARSH  
 • 100% ORGANICALLY GROWN  
 • 100% NATURAL FLAVORS  
 • 100% NATURAL SWEETENERS  
 • 100% NATURAL COLORS  
 • 100% NATURAL TEXTURE  
 • 100% NATURAL TASTE  
 • 100% NATURAL SMELL



1000 TURNED UP  
NORTHWEST UNITED  
ALBERTA BY DESIGN  
NORTH AMERICA'S  
BEST BUY  
CALL 800-361-3611  
OR VISIT US AT  
WWW.NORTHAMERICA'S  
BESTBUY.COM  
ALBERTA'S  
BEST BUY

1000 TURNER ST  
 NORTHERN DISTRICT  
 NORTH BAYVIEW  
 BAYVIEW, ONTARIO  
 M2H 3K5  
 TEL: 416-491-1111  
 FAX: 416-491-1112  
 WWW: WWW.BAYVIEWHOSPITAL.COM

209	-
263	-
389	-
179	-
70C	-
80C	-
80F	-
229	249
259	249
149	-
239	-
199	-
-	80C

[illegible]

DH	DP
NE	NL
TSP	-
SF	-
SSA	NS
TPN	TP
BC	BP

30

DH	DP
NE	NL
DB	-
DF	-
DD	-
DE	DL
DN	DP
DC	DP

30

**PHOTO:**  
DANIEL C. LEE  
HARRIS TOWN  
JOURNALISM  
STUDIO  
HARRIS TOWN  
JOURNALISM  
STUDIO

**PHOTO:**  
DANIEL C. LEE  
HARRIS TOWN  
JOURNALISM  
STUDIO  
HARRIS TOWN  
JOURNALISM  
STUDIO



\*\*\*\*\*  
 .SON DE COMMANDE a expedier a FUNWARE : 11, rue Ordinali - 75007 PARIS

<b>QTN</b>	<b>ITEMS</b>	<b>PRIX</b>	<b>Nom</b>	<b>BOUTILLONNET :</b>
				• Je joins : <input type="checkbox"/> Diagramme technique <input type="checkbox"/> CDP <input type="checkbox"/> Manuel Letta
			<b>Adresse</b>	• Je joins le <input type="checkbox"/> prospectus <input type="checkbox"/> Contrats remboursement <input type="checkbox"/> RPP
				• Je joins par Carte Bleue / Prélèvement
			<b>Carte postale</b>	<input type="text"/>
			<b>Ville</b>	<input type="text"/>
			<b>Téléphone</b>	<input type="text"/> N° Client (facultatif)
<b>FRAIS DE PORT</b> Expédition standard : recommandé				
<b>TOTAL À PAYER</b>				

DATE OF TEST + COMMENTS (if) + ANALYSIS OF ACCEPTANCE (if) + FORM NUMBER (if any) \_\_\_\_\_ For the (NAME) of the contractor: NAME



## GAMETEK GAZETTE

Le célèbre Gametek vient tout juste de racheter Take 2. Cette dernière compagnie concentrera ses efforts de développement sur les consoles Saturn et 32X de Sega. Les bureaux américains se sitent d'ici de 14 nouveaux programmeurs originaires de la société Midway (filiale de DC Comics). Cette nouvelle structure (Art West) se base donc sur de nouveaux titres interactifs. Enfin, l'ouvrage le plus attendu est la nouvelle filiale Comptons de Gametek. En attendant, Bell devait être racheté dans un prochain avenir, avec ses plus grandes séries (contenant Final Encounter et Bureau 13, pour ce qui est de la gamme Gametek). Comme les six titres précédents (Metropolis (Fritz Lang), Toxic Avenue (Travis), Rabbit Madness, RC Viper, Class Of Nuke 'em High, Kick Ass...), ces classiques de film d'horreur et de science-fiction, se situent également sur PC et Mac, en 3D avec des images par seconde sous Quicktime.

## SUPERGAMES CHAUD !

Le Big en Games arrive à grand pas, et nous en y attendons de grand cœur. Ce sera le 31 décembre, le 31 novembre ou 4 décembre à la Porte de Versailles, à Paris. Vous y retrouverez la plupart des titulaires, mais aussi une magnifique ferveur... Ainsi, les rétroactions de la Génération 4, CD Enlaid ou encore PC Fun vous y attendent et seront livrées à vos remarques. Mieux encore, vous aurez la possibilité de gagner des lots en participant aux concours qui s'y suivent, et vous pourrez même devenir une star de notre CD-R im si vous en avez le... enfin, si vous en avez envie. Alors, rendez-vous au Supergames !

# EVIDENCE

**Assisterions nous enfin à l'arrivée en force des jeux d'enquête policière ? Toujours est-il qu'Evidence devrait pointer le bout de son nez vers le début 95. Dur, dur de patienter.**

Lors de la remise des 4 d'or à Euro Disney début 93, Microïds nous avait dévoilé un de ses projets les plus ambitieux : Evidence. Depuis, le projet a connu bien des changements. De passage dans ses locaux spacieux, nous en avons profité pour voir de plus près Evidence. Prévu pour début 95 sur PC CD-Rom et CD-I, Evidence est un jeu d'enquête policière. Vous y incarnez un jeune journaliste qui n'est vraiment pas du pot. En fait, il est tout simplement soupçonné d'avoir tué l'un des représentatives



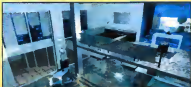
de 20h les plus appréciées des télépectateurs. Vous serez obligé de faire fi de tous les dangers, qui vous guettent pour préserver votre liberté. Comme pour Dragon Tales de Cryo/Mindscape, les graphismes ont été soigneusement réalisés sous 3D Studio. Pour donner plus de réalisme, vos déplacements ainsi que vos actions sont l'objet de séquences animées. Pour cela que cela n'interfère pas, il est possible de jouer en coupant les séquences. En tous les cas, la maîtrise de 3D Studio par les graphistes de Microïds est - comme qui dirait - évidente. Il suffit pour cela de regarder les photos que



Fonctionnement. Comme pour son acolyte Secret Mission, Evidence possède une interface conviviale. Tout se gère à la souris. Les auteurs ont voulu minimiser les surimpressions sur les graphismes pour ne pas "gâcher la beauté du paysage". Le cortège sonore devrait suivre l'exemple de Secret Mission avec un grand nombre de dialogues digitalisés.

Ayant fait appel à des scénaristes de formation, on peut s'attendre à ce que le scénario d'Evidence ne soit pas trop linéaire et surtout trop délinéaire. Ici, l'ambiance sérieuse prime et le développement en cours semble ne pas l'avoir oublié. Par ailleurs, l'aspect cinématographique reste indéniable avec beaucoup de scènes intermédiaires, des enchaînements de plans, des mouvements de caméra et bien d'autres détails qui devraient faire place à un grand titre. Le meilleur étant pour l'instant le célèbre wait and see !

MICHAEL HDUW





Avec le hors-série découverte  
**SPÉCIAL VIRGIN** de Génération 4,  
découvrez tous les secrets de  
Virgin Interactive Entertainment !



Hors-Série Découverte N° 1H. En vente actuellement...



# Les consoles de 1995

**Fax vengeur, autre fax meurtrier, c'est une bataille de communication sévèrement burnée qui s'est engagée depuis quelque temps pour faire le plus de bruit autour de "la" console du futur, chaque fabricant nous affirmant bien sûr que ce sera la sienne. Gen 4 vous propose de faire un point sur ces pseudo super bêtes qui, sorties ou sur le point de sortir sont censées révolutionner le monde du jeu vidéo.**

## 32X

Voici un périphérique fort intéressant puisqu'une fois connecté sur le port cartouche de votre Sega Mega Drive, il transforme cette dernière en console 32 bits ! De plus, une compatibilité parfaite a été conservée avec le Mega-CD. Enfin un constructeur qui ne vous oblige pas à changer de console tous les six mois.



## Neo Geo CD

Une nouvelle façon de jouer. Une console portable, une console à table, à la fois. Une console qui peut être utilisée avec un lecteur CD ou un lecteur de jeu. Une console qui peut être utilisée avec un lecteur de jeu ou un lecteur de CD. Une console qui peut être utilisée avec un lecteur de jeu ou un lecteur de CD. Une console qui peut être utilisée avec un lecteur de jeu ou un lecteur de CD.



## CD-I

Philips a voulu placer son petit produit comme produit de la grande public au même titre que le magnétoscope ou la chaîne Hi-Fi. Ses caractéristiques techniques sont impressionnantes dans un monde saturé des concurrents. En effet, le CD-I est basé sur un microprocesseur 68000 16 bits de Motorola au pas d'opérations. Le CD-I est capable de s'y adapter à un lecteur CD-Audio habituel avec une vidéo compressée un peu lente, surtout adapté pour les enfants car très facile.



## PSX Sony

Sony se lance à nouveau dans les jeux vidéo avec une machine équipée d'un lecteur CD qui, à priori, en a réellement dans le ventre. Peut-être que certains d'entre vous ont, un jour, rêvé d'une telle machine... alors Sony l'a faite.



## Saturn

Voilà l'autre bête de Sega. La Saturn est équipée de deux processeurs 32 bits. Ce n'est pas son seul atout mais elle est capable de fonctionner à 27MHz, elle peut traiter 50 millions d'opérations par seconde. Sa taille est à peu près identique à celle de la 32X, elle est capable de traiter un grand nombre de données qui sont facilement exploitables par les développeurs.















# ULTIMA

**ULTIMA - REPUBLIC**

1-800-999-9999

Tél : (01) 43 38 96 31

Fax : (01) 43 38 11 88

100% - 100% - 100%

+ de 5000 jeux

**ULTIMA - TALEN**

1-800-999-9999

Tél : (01) 43 94 97 54

Fax : (01) 43 94 97 54

100% - 100% - 100%

+ de 1000 jeux

100% - 100% - 100%

100% - 100% - 100%

100% - 100% - 100%

100% - 100% - 100%

100% - 100% - 100%

100% - 100% - 100%

100% - 100% - 100%

100% - 100% - 100%

100% - 100% - 100%

## 1ère chaîne de magasins de jeux neufs et occasions en France !!!

### Nouveautés

#### JEUX PC

- ✓ 11 TH HOUR
- ✓ ALADIN
- ✓ ALONE IN THE DARK 3
- ✓ CREATURE SHOCK
- ✓ DISCOWORLD
- ✓ DRAGON'S LORE
- ✓ FLINK
- ✓ INFERNO
- ✓ KING QUEST 7
- ✓ KYRANIA 3
- ✓ LITTLE BIG ADVENTURE
- ✓ LOST EDEN
- ✓ MAGIC CARPET
- ✓ NASCAR RACING
- ✓ OVERLOAD
- ✓ SUPER KARTS
- ✓ WING OF GLORY

### PRIX IMBATTABLES


**CONTACTEZ-NOUS !**
*Vous ne le regretterez pas*
**LES MOINS CHERS DU MARCHE**

### CD charme

Venez échanger vos CD

**80 à 100 F**

+ 50 titres au choix en libre service.

### Promos

#### JEUX PC

#### JEUX NEUFS

- ARMORED PRINCE CD 299 F
- BATTLE ISLE 2000 CD 299 F
- CAR AND DRIVER 99 F
- COLONIZATION CDRISK 349 F
- CYCLOMANIA CD 349 F
- DOOM II CD 299 F
- GABRIEL KNIGHT CD 199 F
- LAND OF LORE CD 299 F
- IRON HELIX 249 F
- MEGAREACE CD 199 F
- MYST CD 249 F
- OUT POST CD 199 F
- QUARANTINE CD 249 F
- SHADOW CASTER 89 F
- SPACE QUEST 1, 2, 3, 4, 5 CD 319 F
- SYSTEM CHOCS 299 F
- TRANSPORT TYCOON 299 F
- UNDER KILLING MOON CD 399 F

### 300

- 3DO européenne 2.990 F
- 3DO PAL + 2 jeux 3.490 F
- Carte FMV NC
- Carte 3DO PC NC
- Joypad 349 F
- Pistolet 349 F
- Joystick NC
- Adaptateur NC
- Fight stick truemaster NC

**Pour tout achat d'une 3DO neuve, nous rachetons votre ancien matériel**

#### JEUX NEUFS & OCCASION

	NOUVEAU	OCCASION
• ALONE IN THE DARK	350 F	150 F
• BURNING SOLDIER	375 F	150 F
• CREATION MAN	375 F	150 F
• DOG OF DOB	375 F	150 F
• DRAGON'S LAIR	375 F	150 F
• DRAGON BALL 2	375 F	150 F
• DRAGON LORE	375 F	150 F
• FLY A SCOOTER	375 F	150 F
• GEX	375 F	150 F
• GUNTER	375 F	150 F
• LAMPARIN BLAK	375 F	150 F
• JUNGLE PARK	375 F	150 F
• MAD DOG II	375 F	150 F
• NITRO RACE	375 F	150 F
• NITRO RACE	375 F	150 F
• NEED FOR SPEED	375 F	150 F
• NOVAFORM	375 F	150 F
• NIGHT TRAP	375 F	150 F
• OFF ROAD ORION	375 F	150 F
• OUT OF THIS WORLD	375 F	150 F
• PAKARAK	375 F	150 F
• QUARANTINE	375 F	150 F
• RIBEL ASSAULT	375 F	150 F
• SAMOURAI SHODOWN	375 F	150 F
• SHADOW	375 F	150 F
• SHOCKLOCK HOLMES VP	375 F	150 F
• SHOCK WAVES	375 F	150 F
• SUPER BATTLE FIGHTER II	375 F	150 F
• STEARCONTROL II	375 F	150 F
• STELLAR 7	375 F	150 F
• SWING PARK	375 F	150 F
• VIKI STALKER	375 F	150 F
• WAY OF WARRIOR	375 F	150 F
• WINDRAZE GOLF	375 F	150 F
• WING COMMANDER	375 F	150 F

**CARTE DE FIDELITE**  
POUR TOUT ACHAT DE 4 JEUX NOUS VOUS OFFRONS 1 JU



News, promos, échanges, occasions, VPC (à nos clients de Paris)

### Occasions

#### JEUX DISK ET CD 3DO

**PLUS DE 1000 JEUX DISPONIBLES**

(Volume/Gobelines)

**30 à 80% moins chers les jeux neufs.**

- ✗ Jeux PC DISK à partir de 49 F
- ✗ Jeux PC CD ROM à partir de 99 F
- ✗ Jeux 3 DO à partir de 149 F

#### ECHANGE

**Vous pouvez échanger vos jeux contre des jeux d'occasion ou NEUFS.**

#### ACHAT

Nous achetons **COMPTANT** presque tous les jeux (espèces ou chèque selon votre choix) immédiatement dans nos magasins. Sans 24 h par correspondance par chèque.

#### VENTE

Tous nos jeux et matériels d'occasion **SONT GARANTIS 3 MOIS** Nos jeux sont testés, sans virus, originaux et avec notice. Nos jeux sont **30 à 70 % MOINS CHERS** que le prix neuf. Nous avons de nombreux jeux à partir de 100 F

#### BON DE COMMANDE

56Vidéo, 7500 F PARIS - Tél : (1) 43 38 49 80 - Fax : (1) 43 38 11 88 pour le VPC demandez Vincent

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse complète : \_\_\_\_\_

Tél. (obligatoire) : \_\_\_\_\_

PORT MATÉRIEL 100 F, LOGOUEUR 35 F

☐ CHEQUE ☐ CARTE BLEUE

DATE D'EXP : \_\_\_\_\_

DATE : \_\_\_\_\_ SIGNATURE : \_\_\_\_\_

FRANC D'ENVOI : \_\_\_\_\_

GEN 4 1054



## 3DO

La 3DO est une console 32 bits multimédia équipée d'un lecteur CD double vitesse qui était à l'origine plutôt orientée domestique. La licence a été vendue à différents constructeurs. Il existe donc à l'heure actuelle plusieurs 3DO (Pioneer, Samsung, Sony, Goldstar). Si cette console a connu des débuts difficiles, il semblerait que les choses commencent à s'améliorer avec la sortie récente de quelques gros titres comme *The Horde* ou *Road Rash* et le bis attendu *Street Fighter II*.



## PC-FX Nec

Nec a toujours tenu une bonne place dans le monde des jeux vidéo et ne compte pas se laisser distancer. Le PC-FX est une console 32 bits dotée d'un lecteur CD. Si on lui ajoute un clavier, la ressemblance avec un PC est frappante ! Au fait ? N'y a-t-il pas un clavier de prévu ?



## FM Towns Marty

Une console fort sympathique qui n'a pas d'assez grandes ambitions que ses concurrents. Les premiers softs, devant voir le jour sur cette machine, sont principalement des adaptations de softs déjà existants. Sans prétention mais efficace.



## Laser Active Pioneer

Le Laser Active est principalement destiné à la lecture de Laser Disc vidéo, mais qui peut, grâce à l'ajout de différents modules, lire les jeux Mega Drive, Mega CD et Neo. Une blague pour le moins polyvalente !



## Jaguar

Le Jaguar est indubitablement la seule console 64 bits sur le marché. Elle est donc la plus puissante. Les fans peut commencer tout juste à arriver tant support. En effet, programmer est difficile à programmer, un certain temps a été nécessaire aux développeurs avant de commencer à la retrouver ! Prochainement, devrait être disponible un lecteur CD double vitesse. Grâce à cette machine, Atari devrait retrouver sa gloire passée, bien que des débuts la barrière.



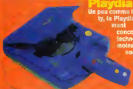
## Amiga CD32

Avec cette machine, Commodore souhaitait directement concurrencer Sega et Nintendo. Si le jour de sa sortie, le seul rival sérieux était le Mega-CD, aujourd'hui l'arrivée de nouvelles consoles 32 et 64 bits risque de lui causer quelques soucis. Certains éditeurs commencent même à la laisser tomber ! Dominage, c'est une machine bourrée de qualités (comme un lecteur CD double vitesse...).



## Playdia

Un peu comme le FM Town Marty, le Playdia n'est pas vraiment une bête à concours sur le plan technologique. Néanmoins, les jeux prévus sont de qualité. Elle devrait réussir à bien se positionner sur le marché des 16 bits.



## En bref...

Si quelques bonnes consoles pointent le bout de leur nez, on peut réduire à deux celles qui risquent de vraiment cartonner et prétendre concurrencer la qualité des jeux sur micro-ordinateur : le PSX de Sony et le standard 3DO. En ce qui concerne le Saturn, nous attendrons d'en voir un peu plus pour en parler. Quelqu'il en soit, l'explosion annoncée des consoles (qui devait enterrer les ordinateurs) s'est transformée en pétard mouillé. Et c'est le contraire qui se produit au bénéfice, principalement, du PC qui profite de la sortie du Pentium et d'une chute vertigineuse des prix (est-ce un hasard ?). L'arrivée imminente (certains seront peut-être même disponibles quand vous lirez ces lignes) des premiers jeux virtuels sur PC tels que le Cybermaxx et la VF-X-1 de Force devrait enfoncer encore d'avantage le clou. Wait and see...



**Les carottes ne sont pas encore cuites !**

**AMIGA/PC/CD 32**

**PC CD-ROM**



Aidez Quik à traverser les 50 niveaux de ce jeu de plate-formes et trouvez la graine magique qui sauvera son village.

**QUIK**

THE THUNDER RABBIT



**Le monde infernal des courses illégales !**

**AMIGA/PC/CD 32**

**PC CD-ROM**



Defiez les plus dangereux concurrents des célèbres courses « Saturday Night Races », pariez sur vos performances, cette fois, tous les coups vous sont permis.

**LAMBORGHINI**

*American Challenge*



**Vous n'avez pas fini d'y jouer !**

**199Frs**  
plus livraison et taxes

**PC CD-ROM**

Des centaines d'heures de détente pour tous les joueurs à un prix exceptionnel.

**FOX COLLECTION CD  
COMPIL 10 TITRES**



• Crazy Cars 3 • Prehistorik 2 • The Blues Brothers  
• LAGAP les Aventures de Moktar  
• Battletorn • The Blues Brothers Jakobs  
• Adventure Fire & Forget 2 • Prehistorik  
• Super Castillon • Titus



Regardez des extraits de nos jeux sur  
la télévision de  
**43 32 10 92**



## TÉLEX

## LES GRANDES SÉRIES

Fans de l'audiovisuel, nous vivons dans un monde où la série télévisée est devenue un véritable culte. Alors qu'elle est sur le point d'envahir aussi nos écrans sous diverses formes, voici une petite encyclopédie, 4 volumes classés tout de même, pour les nostalgiques de Bonanza, Au Nom de la Loi, Star Trek, etc. Une idée de cadeau comme une autre pour un Noël TV.



## Les grandes séries



## LA PRESSE MULTIMÉDIA

La multimédia envahit les institutions. Ainsi Newsweek, le célèbre magazine américain annonce la sortie imminente de Newsweek interactive, regroupant articles, images, interviews. La presse multimédia, c'est déjà aujourd'hui !

## LE ROI LION

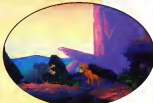
Sortie le 23 novembre

Réalisateur : Rogers Allers et Rob Minkoff

Avec : un petit lion très mignon qui deviendra grand...



## RUGISSEZ DE PLAISIR



La recette des temps anciens, où Walt Disney produisait des dessins animés aux couleurs pastel et aux douces histoires de gentils et de méchants revient au galop. Le Roi Lion est un beau film. Plein de bons sentiments et de valeurs qu'on croyait oubliées. Même les studios Disney s'étaient laissés prendre au jeu punker de genre de dessin animé à, pendant longtemps, être méprisé. Depuis 1968, date de la mort de Walt Disney, les frères et sœurs souvent insipides et les animations de mauvaise qualité. Le Roi Lion est loin d'avoir tout ces tracas. L'histoire, simple, n'en est pas moins belle. Ce bébé lion, devenu subitement orphelin, doit faire son éducation seul et loin des siens. Le royaume s'appelle onzième de Bambi mais Simba, lui, est tenté par la culpabilité. Il croit avoir tué son père alors que c'est Scar, son horrible oncle, qui a tout mangé. Il fuit, trouve un îlot de douceur et deux compagnons totalement allumés : le phacochère Pumbaa et la mangouste Timon. Là, il grandit avec insouciance et légèreté. Jusqu'au jour où Nala, sa amie d'enfance, le retrouve... Bien sûr, Simba deviendra

le Roi Lion, majestueux et maître de son territoire. Ce n'est que depuis la Petite Sirène, que les studios Walt Disney semblaient regarder du poil de la bête. Le Roi Lion offre de superbes images et de magnifiques couleurs. La réalité de certaines scènes est stupéfiante. Celle de la débâcle du troupeau de gazelles le père de Simba meurt particulièrement réussie. Elle a été conçue par ordinateur et cinq animateurs ont travaillé pendant deux ans à sa conception... Chansons, combats, histoire d'amour, tous les sentiments se retrouvent dans Le Roi Lion, pour notre plus grand plaisir. Certains versent une petite larme, d'autres chanteront, mais aucun spectateur ne peut rester indifférent. C'est peut-être pour cela que Le Roi Lion est en passe de devenir le plus gros succès de tous les temps. Le film a guinéens, en quelques semaines, le record mondial d'entrées pour un film d'animation et approche du record toutes catégories confondues. Un conseil : n'attendez plus une minute de plus pour aller rugir de plaisir !

A&amp;D







# UN FLIC DANS LE FUTUR

**T**imecop c'est comme Retour vers le futur mais en moins gentil et en plus musclé. Jean-Claude Van Damme est Max Walker, un agent de la Time Enforcement Commission, un organisme chargé d'interdire tout déplacement temporel. Car nous sommes en 2004 et la machine à remonter le temps a enfin été inventée. Seul problème, n'importe qui peut aller dans le passé et le modifier à loisir. La Time Enforcement Commission est là pour veiller au grain. Sans elle, personne ne peut se servir de l'unique machine existante. Personne ? Bien sûr que non puisque le sénateur McCormick, un horrible amnésique, a gardé le prototype de cette fabuleuse machine et peut enfin satisfaire son ambition démesurée. S'enrichir et être nommé président des États-Unis. Il a développé un réseau d'agents chargé de modifier le cours de l'histoire. Mais, Max, lors d'une de ses missions, découvre ses plans et fait tout pour neutraliser McCormick. Cette chose à l'homme se poursuit dans le temps

McCormick se projette en 1994. Max le poursuit là-bas. Il retourne en 2004. Max y retourne aussi. Chaque voyage apporte son lot de morts dont la femme de Max, Melissa, tuée en 1994 par les agents de McCormick. Max va-t-il réussir à neutraliser McCormick et modifier le cours de sa vie, afin de sauver Melissa ? «L'enfant chéri» qu'était Jean-Claude Van Damme dans son enfance (c'est lui-même qui le dit), n'en finit plus de pousser qu'il est maintenant un homme fort et musclé. Comme Hard Target, son der-



rier film, Timecop est bourré d'action, de combats à mains nues ou au calibre 38, mais reste moins Warren, John Woo, le réalisateur d'Hard Target, comptant parmi les plus fidèles adeptes de «morts au kilomètre». Il bat le record du nombre de morts par film. Sympathique malgré tout. **AND**

## TIME COP

**Sortie le 20 novembre**  
*Réalisé par* Peter Hyams  
**Avec** Jean-Claude Van Damme, Mira Sorvino

# DES HOMMES À LA DECOUVERTE DU SIDA

**L**es Soldats de l'Espérance n'est pas un film vraiment gai. C'est normal puisqu'il raconte la progression du SIDA depuis sa découverte en 1981 jusqu'à nos jours. C'est à dire depuis presque quinze ans. Hémé à la manière d'un documentaire, il débute par une scène en Contrabasso, où les habitants d'un village meurent des suites d'une épidémie dont la nature est encore inconnue. Don Francis (Matthew Modine), un jeune virologue, assiste impuissant à la mort de plusieurs d'entre eux. Le film se poursuit par de courtes séquences dans les divers hôpitaux du monde entier. Puis, au fur et à mesure, l'histoire prend le pas sur le documentaire. Don Francis sert de fil conducteur. Il est le lien entre les nombreux personnages rencontrés dans le film.

Même au C.D.C. (Centers for disease control), un organisme d'état chargé d'analyser les causes des maladies, Don commence des recherches sur cette maladie qui ne s'appelait pas encore le SIDA. Lui et l'équipe du C.D.C. vont d'enquête en enquête, de découverte en découverte. Ils semblent les seuls à mesurer l'importance de la maladie. Pendant des années, ils sont pratiquement les seuls à oser que le SIDA est une épidémie mortelle. Mais, per-



sonne n'écoute, tant que cette maladie ne touche que les homosexuels... Quelques années après, la maladie touche d'autres personnes et enfin le C.D.C. commence à être entendu.

Les Soldats de l'Espérance se révèle être une sorte de thriller. On découvre petit à petit les dessous du SIDA. Le film ne montre pas seulement le courage des premiers seropositifs, il s'attache surtout à démontrer comment certains lobbys du monde scientifique ont freiné la recherche. Il démonte aussi comment le Professeur Guille aux États-Unis s'est attribué la paternité du rétrovirus alors que le Professeur Montagnier avec d'autres chercheurs de l'Institut Pasteur l'avaient également découvert. Il raconte aussi la prise de conscience tardive des banques du sang. On apprend donc beaucoup sur la découverte du SIDA. Malheureusement Les Soldats de l'Espérance ne parle pratiquement pas des moyens de protection. C'est dommage car le film aurait été beaucoup plus complet. Les Soldats de l'Espérance reste cependant un bon film à voir. **AKB**

## LES SOLDATS DE L'ESPÉRANCE

**Sortie le 23 novembre**  
*Réalisé par* Roger Bastille  
**Avec** Matthew Modine, Richard Gere, Phil Collins



**L'intégrale de X-WING™ sur CD-ROM PC**  
X-WING™-IMPERIAL PURSUIT™-B-WING™



Retrouvez dans cette superbe simulation  
les grands frissons cinématographiques  
de la saga de  
**la Guerre des Etoiles**

UNE VERSION 2.0 PLUS AMPLIÉE COMPORTANT SIX MISSIONS INÉDITES, DES COACHINGS 30 PLUS SÉRIES, UNE BANDE SONORE ET DES VOIX DIGITALISÉES ENCORE PLUS ÉTONNANTES.



UNISOFT 32, rue Armand Carrel 93108 Montreuil Cedex

© 2005 The Authors  
Journal compilation © 2005 Blackwell Publishing Ltd, *Journal of Internal Medicine* 258: 315–327

**Jouez  
et gagnez**

le top pour une maison  
des structures CD ROM  
DES PACKS MULTIMÉDIA  
vous offre beaucoup plus que CD ROM



TO: BACHELOR SITE AD

**36 68 22 24**

10/14 per minute





# SCORE GAMES

LA VIDEO-JEU PASSION



## MEGADRIVE

+ 2000 jeux  
disponibles à partir de 49 F  
**CONSOLE MEGADRIVE II**  
**599 F** console + 1 jeu

### SUPER PROMO

- Jeu SONIC 49 F
- Jeu STREET OF RAGE 59 F
- Manette MEGADRIVE 3 boutons 59 F
- Manette MEGADRIVE à boutons 99 F

## 32 X (NINTENDO) 1 390 F

- Jeu DOOM 499 F
- Jeu VORTEX RACING DE LOUXE 499 F
- Jeu STAR WARS ARCADE 499 F
- Jeu SUPER MARIO CROSS 499 F

## SATURN SEGA TEL

Disponible fin Novembre, Contactez nous !!!

## MASTER-SYSTEM

+ 1300 jeux disponibles à partir de 49 F  
**SUPER PROMO JEUX OCCASION**  
• STARWARS 49 F  
• SUPER TETIS 49 F  
• Manette Réserve 59 F

## MEGA - CD

+ 300 jeux  
disponibles à partir de 69 F  
**CONSOLE neuve + 1 jeu**  
**1 590 F**  
CADEAU 1 Tite Shiri DRAGON BALL 2

## 3 DO

+ 200 jeux Neufs et Occasions  
disponibles à partir de 139 F  
**CONSOLE 3 DO** TEL

**N.E.C**  
+ 500 jeux disponibles à partir de 59 F  
**CONSOLE PORTABLE\***  
**GT TURBO + 1 jeu 995 F**

**NEO-GEO**  
+ 300 jeux disponibles à partir de 199 F  
**CONSOLE\* + 1 jeu**  
**1 290 F**  
CADEAU 1 manette SCORE GAMES  
**SUPER PROMO JEUX D'OCCASION**  
• KAN 75 199 F • FATAL FURY 349 F

**CD ROM PC & MAC**  
+ 600 jeux neufs et occasions  
disponibles à partir de 139 F  
• Lecture double vitesse 990 F  
• Joystick 129 F

**CDI PHILIPS**  
Modèle 450  
**2 490 F**  
+ 100 jeux disponibles (jeux, accessoires, films...)

**AMIGA CD32**  
+ 200 jeux  
disponibles à partir de 99 F  
**CONSOLE neuve + 2 jeux**  
**990 F**  
CADEAU 1 manette SCORE GAMES

**JAGUAR**  
+ 50 jeux disponibles neufs et occasions  
**CONSOLE NEUVE + 1 jeu**  
**2 190 F**  
CADEAU 1 manette SCORE GAMES

**GAME-GEAR**  
+ 300 jeux  
disponibles à partir de 49 F  
**CONSOLE\* + 1 jeu 449 F**  
• 12 boutons secteur 49 F  
• Loupe Game Gear 59 F

**SONY PLAYSTATION**  
Disponible en 6 semaines, Contactez nous !!!

## SUPER-NINTENDO

+ 2500 jeux  
disponibles à partir de 79 F  
**CONSOLE NEUVE 599 F**  
+ Jeu STREET FIGHTER II TURBO 499 F  
**SUPER PROMO**  
• Jeu MORTAL KOMBAT neuf 99 F  
• Jeu R TYPE neuf 99 F  
• Jeu STARWARS neuf 99 F  
• Adaptateur jeux Jap/USA 99 F

## N.E.S NINTENDO

+ 1500 jeux disponibles à partir de 49 F  
**CONSOLE NEUVE**  
**+ 2 manettes 249 F**  
**SUPER PROMO JEUX NEUFS US**  
• SUPER MARIO 3 (US) 49 F  
• CRACK TALES (US) 49 F  
• ADAPTATEUR JEUX US 99 F

**GAME-BOY**  
+ 600 jeux disponibles à partir de 49 F  
**CONSOLE\* 199 F**  
• TETRIS 49 F  
• Adaptateur secteur 49 F

**MULTIMEGA**  
+ SONIC 2 + ROAD AVENGER CD  
**2 990 F**  
CADEAU 1 manette SCORE GAMES

**OVERGAME MACHINE**  
«La console d'arcade la plus petite au monde»  
**1 590 F**  
+ de 50 jeux disponibles à la location ou à la vente

**En vente dans tous les magasins SCORE-GAMES**

**SÉLECTIONNÉ PAR LES GUIDES:**

PARIS  
COMBINES

PARIS  
PAS CHER

PARIS  
MEILLEURS PRIX

PARIS  
PRIVILÈGES

LE PETIT  
FUTE

**CARTE  
AURORE**

**FACILITÉS  
DE PAIEMENT**







# CANNON

## Rambo chez les Lilliputiens



**Cannon Fodder II est, avec Sensible World of Soccer et Sensible Golf, le dernier jeu dans le style qui fit la réputation de Sensible Software. Le prochain produit en cours de développement est un jeu d'aventure en images de synthèse, répondant au doux nom de «Sex, Drugs and Rock'n Roll». Tout un programme ! Mais avant savourons CF II.**



**À** l'heure des Cyberia, Creature Shock et Cyberwar, Sensible Software récidive sans vergogne et nous assène la suite de son second plus grand succès après Sensible Soccer : Cannon Fodder II. Avec des sprites lilliputiens, des animations aussi hilarantes que sanglantes, des graphismes simples mais détaillés, des bruitages et une ambiance sonore très soignées, et surtout un principe de jeu doublé d'une interface compréhensible par n'importe quel Rœn Man, une nouvelle vague meurtrière s'apprête à déferler sur Amiga et PC. Comment ont-ils réussi à créer un paillard chef d'œuvre avec un principe de jeu si peu éloigné d'un banal shoot en up ? Tout simplement grâce à l'attention qu'ils ont portée les auteurs à cette derri-

rière du jeu vidéo : la jouabilité. Jouer à Cannon Fodder II est d'abord un plaisir. On s'amuse, on s'ennuie, on persévère, on se motive, mais à aucun moment on ne s'ennuie. Les plus charbonnés d'entre vous ont pu faire leurs armes sur le premier épi-

### Un gigantesque sapin de Noël mortuaire

sode et cet entraînement n'aura rien de superflu. Au premier abord, CFI et son prédecesseur se ressemblent comme deux gouttes de sang. Après quelques parties, des nouveautés viennent briser les vieilles habitudes, comme l'apparition



de mines qui peuvent vous être aussi utiles qu'utiles. Une mine, par définition, est une charge explosive dissimulée avec soin, il faut donc exercer votre œil à les repérer avant que vos soldats ne les découvrent à leurs dépens. Vous pourrez les faire sauter (les mines, pas les soldats) en tirant dessus. L'astuce est d'attraper deux ou trois ennemis à proximité pour qu'ils participent au feu d'artifice ! Les missions sont beaucoup plus interactives, vous êtes plongés au cœur de l'action dès les premières dix minutes de seconde de jeu. Il faut alors trouver à toute vitesse où se trouvent vos hommes (en tenue de camouflage), car il n'est pas rare que des troupes ennemies vous tombent dessus sans vous laisser le temps de dire : «mince, où saï-je ?». L'ennemi attaque souvent par vagues compactes et semble frapper de grenades et autres gâchettes du même genre. Ce qui ne manquera pas de jouer sur le moral de vos soldats.

### Messagerie intemporelle

La grosse nouveauté reste la plus grande variété des décors et des ennemis grâce à l'apparition d'une machine à voyager dans le temps. En fin de troisième mission (à moins que de ne soit la seconde), vous faites apparaître un vaisseau spatial en appuyant sur un déclencheur. Ce dernier vous ramène alors d'époque en époque après avoir nettoyé ses entrailles de toute trace alien. Ce mineur, à l'intérieur du vaisseau spatial, est particulièrement éprouvant. Il m'a fallu trois commandes (soit douze morts) pour découvrir d'où sautent les aliens ! Le niveau suivant vous



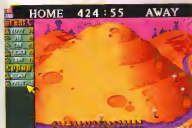


# FODDER II

projet en plein monde médiéval. Défilé historique amusant, les connaisseurs diront les lance-roquettes à l'époque... Les autres decors sont : le Chicago des années 40 (lamborghini, les Incomptables), Bayreuth la moutine, un monde alien assez pyché et aussi l'univers de la jungle. Le jeu se compose de 24 missions et 72 niveaux, autant vous dire que Bill Clinton Fuddler II prend un certain temps. Heureusement, des carasses de grenoues et des sautiles sont toujours à votre disposition pour offrir une résistance héroïque aux

pernicieuses attaques ennemies. La colline aux Kamikazes inspire une nouvelle loi d'Aïre décorée, tout un gigantesque sapin de Noël mortuaire, par les larmes de vos soldats. Pour palier les pertes communes à toute guerre digne de ce nom, les recrus affluent à chaque fin de mission. C'est étrange, mais Michel est devenu un rien paranoïaque depuis l'arrivée de la pré-version de Canineo Foddis à la rédaction. T'en fais pas, va, c'est qu'un jeu d'après tout. Mais il est vrai que c'est l'un de ses admirés à Vincennes qui

est un plémorien pourvu, au moins le genre d'essai le premier (canon du Fod virtuel). Trêve de mauvoise, l'équipe de Sensible Software, une nouvelle fois, fait des ribambolles. Les nouveaux venus Stuart Campbell sont toujours aussi tarabotés et nécessairement de votre part des astuces de jeu pour parvenir à les aboyer. Une fait aussi doute que les Hent Boches ont à nouveau pilluler en Angleterre. Espérons que le tunnel ludique soit voyage en France. Bonne nouvelle pour ceux qui avaient douté momentanément face à la difficulté excessive du premier (lo) la dernière maison sera le glas de la pervenivance d'une grande majorité d'entre nous, elle donnera lieu à mieux d'écouter Richard Joseph et John. Here nous ont à nouveau concepu une musique d'introduction entièrement chance, à faire piller les distracteurs de l'Annuaire. ■



# CD LIRE LE SPECIALISTE DU VIRTUEL

**UNDER A KILLING MOON** PC CD-ROM PREX. CD LINE  
\$50 OFF **399**

**SYSTEM SHOCK** PC CD-ROM **PRIX CD LIBR 200F**

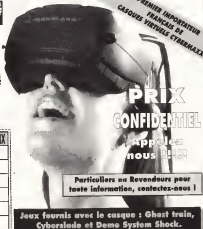
**DRAGON LORE** RECHRON **PREX CD LINE** **299**

**DRAGON LORE** 450 **329**  
VF IN (IL-BOM) PRIX CD LIBR

**LITTLE BIG ADVENTURE** with 1000' 450' **389**

Et beaucoup d'autres super nouveautés :  
**ICSTACA, US NAVY FIGHTERS, WARCRAFT, MAGIC-  
 'ARRET, ALONE IN THE DARK 3** à des prix fous.

Pour toute commande  
ou information :  
**CD LIRE**  
**14 rue Chevreul,**  
**75011 Paris**  
**Tel. : (1) 43 73 48 34**

[illegible]

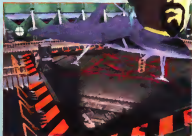


# CYBERIA

## M'était conté !

**Cyberia est un nouveau jeu en 3D texturée proposant des scènes d'exploration à la Alone (en moins interactif) et des séquences d'action où vous «contrôlez» un viseur hystérique. Un jeu passionnant ? Certainement. Un jeu superbe ? Sans aucun doute !**

**A** lors ? N'essayez pas de me faire croire que les photos d'écran n'ont pas su attirer votre regard. En fait ça devient presque lassant, chaque mois une nouvelle référence dans le domaine de la 3D texturée défilait les pages de Gen4 et ses lecteurs (il paraît, d'après une récente étude de l'éditeur, que huit lecteurs sur dix possèdent des lunettes de soleil en feuilletant leur magazine préféré). Il faut avouer que cette fois-ci Interplay et plus particulièrement l'équipe de Xatrix ont fait très fort. Dire que c'est bête ! On va finir par croire qu'il y est pour quelque chose. Et les auteurs en rajoutent en nous assurant que le jeu tourne correctement sur un 386/50-25MHz avec 4Mo de Ram ! Il faut préciser que Cyberia est en VGA (320x200) et par conséquent accessible au plus grand nombre de PC. Brian Fargo, le président d'Interplay dont la maison mère se situe à Irvine, déclare avec enthousiasme à propos du jeu : «Cyberia synthétise l'un de ces rares moments, où une nouvelle limite du logiciel ludique est atteinte. » Célé et dé-



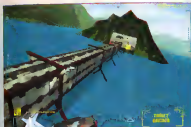
veloppé par Xatrix Interactive Design, un nouveau nom du jeu vidéo, voici comment leur président Drew Markham juge leur premier produit. « Nous pensons que Cyberia fait partie d'une nouvelle génération

de jeu incompressible. Avec notre utilisation des angles de caméra et des techniques cinématiques, Cyberia est l'expérience cinématique la plus réaliste que nous ayons jamais créée aussi bien techniquement qu'esthétiquement. Il procure aux joueurs un film interactif qu'ils peuvent contrôler dans un monde synthétique. »

Vous aurez compris que les créateurs comme les distributeurs sont très fiers de leurs produits, reste à savoir si les joueurs seront





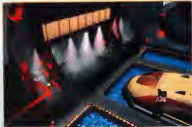


aussi emballés. Le jeu débute en 2027 et comme dans la majeure partie des scénarii de jeux actuels, tout va mal, très très mal. Les tensions régnent en maître absolus sur Terre et l'humanité est à nouveau au bord du gouffre. «On va tous mourir !», hurlent les humains en s'acharant les quelques chevreux ayant survécu aux rages nucléaires. Pouvont-ils arriver à défaire d'être optimistes, ils sont toujours aussi lucides. Mais ils en comprennent un ou deux (des chevreux), s'ils savent que le pire est à venir. Car il est bien connu que c'est au moment où les choses

sont semées ne plus pouvoir empêcher, que le destin se déchaine pour prouver le contraire. Un sacré facteur le destin ! L'arme ultime, celle qui signera l'arrêt de mort de l'espèce humaine, vient d'être de-

## Une nouvelle référence dans le domaine de la 3D texturée

couverte sous les terres gelées de l'Asie Septentrionale. Le «Cyber» construit par l'élite scientifique spécialisée dans la nano-technologie et la technologie cybernétique, était à l'origine destiné à la protec-



tion de l'humanité. L'ironie du sort a voulu que cette arme soit découverte en plein chaos pour servir d'indicateur du genre humain. Cyber est un jeu d'aventure/action réunissant tous les ingrédients nécessaires à un bon film d'action : violence, sentiments (désolé, pas de sexe) et ambiance oppressante. La partie Action vous permet de déplacer un véhicule tandis que

voilà, voilà ! Le vaisseau évolue dans de superbes décors en 3D (Novorossiïsk c'est du passé, oubliez-le), un peu comme dans Rebel Assault ou Microcosm mais en plus, beau, plus varié et ne gèle pas. La partie Aventure rappelle un peu Alone in the Dark avec l'utilisation de vues de caméras jaillissant votre parcours et un déplacement du personnage. «Plus simple ? Pas possible !» Avec les flèches de direction, vous dirigez un facteur regardant dans une boîte renfermant un personnage. Les animations sont réalistes grâce à l'utilisation de mouvements digitaux. À propos du facteur, j'avoue tout. Je ne sais absolument rien sur le personnage dingé et encore moins sur ce qu'il vient faire dans la base du Cyber. Alors pour plus de détails, rendez-vous le mois prochain ! ■







# DESCENT

## Un Doom à 360 degrés

**Descent est le premier dérivé de Doom : mieux réalisé et suffisamment original pour ne pas figurer dans la longue liste des clones sans imagination ! Testé le mois prochain, par moi (Thierry) ! Non par moi (Didier) ! Vos gueules (Olivier) ! C'est moi le chef, c'est moi qui le teste (Stéphane) !**

**D**escent fait partie de la longue liste de produits inspirés par Doom, le bijou d'ID Software. Quant à être testé, dans ce numéro, Dark Forces (LucasArts) prive pour l'instant. Cydonies (SSI) et ceux of the Third (Vigore) testés selon toute probabilité le seront prochainement, sont tous sans exception les enfants illégitimes de Doom. Le seul telquel, même s'il conserve quelques traits communs avec son père générique, est sans doute le moins ressemblant. En d'autres termes, Descent est le premier à ne pas être un clone. Quelques semaines après que tous les "Doom's 24-7" se soient livrés de l'impossibilité de regarder en haut et en bas d'un écran 3D, Interplay a, dans un premier temps, proposé une version à 2D, puis en 3D en 30° en 25 mai 1994.

Descent, le premier dérivé de Doom, est un jeu de tir à 360 degrés en 3D. Il est le premier à être testé en 3D.



Toutefois, il n'est pas une simple 3D. La vidéo, qui va jusqu'à 30 images par seconde, est fluide. L'ambiance est sombre et effrayante. L'histoire est simple : vous êtes un soldat de la 1ère Armée de la Défense. Vous devez aller à la recherche de la base de la 2ème Armée de la Défense. Vous devez aller à la recherche de la base de la 2ème Armée de la Défense.

La base de la 2ème Armée de la Défense est une base de la 2ème Armée de la Défense. Vous devez aller à la recherche de la base de la 2ème Armée de la Défense. Vous devez aller à la recherche de la base de la 2ème Armée de la Défense. Vous devez aller à la recherche de la base de la 2ème Armée de la Défense.





[illegible]

**Le premier  
shoot 360° en  
3D mapping !**

Dr. David A. Henderson at the University of Tennessee has just received a grant from the National Science Foundation to study the effect of monetary policy on the real economy. He will be looking at the relationship between the money stock and the real economy, and will be looking at the relationship between the money stock and the real economy.



... ..

ment). Ces données ont été traitées au le 2010. Il s'agit de votes recueillis d'une part, par des personnes intelligentes.

[illegible]

La prima via qualità (in un'ottica di  
sostenibilità) è quella "dall'alto".  
Sarebbe quella di un governo  
che, attraverso le sue politiche  
economiche, sociali e ambientali,  
potrebbe influenzare le  
decisioni delle imprese.

[illegible]



# DUNGEON MASTER II : T

## The legend is back

**Le miraculeux Dungeon Master naissait en 1987 et fit de cette date une année clé dans l'histoire du jeu vidéo. Aujourd'hui, FTL tente de réitérer son exploit et nous propose la suite officielle de ce grand classique.**



**S**'il existe un jeu à l'origine d'une génération d'accros à l'informatique ludique en général et au jeu de rôle en particulier, c'est bien Dungeon Master. Véritable œuvre culte, sorti sur ST et sur Amiga, il reste un souvenir précieux dans la mémoire de centaines de joueurs. FTL avait réussi à obtenir un équilibre parfait entre une immense jouabilité et une profondeur, une richesse de jeu inégalables. Parvenir à faire frissonner le joueur en simulant avec réalisme des dangers terribles avec les seuls couleurs du ST. Tel fut le pari réussi de l'équipe. Sans parler de l'ambiance sonore (est-ce vraiment sur Amiga ?) pour la première fois on pouvait détacher la présence d'un monstre uniquement par le son produit par sa démarche ou le bruit d'un grognement. L'intérêt du jeu résidait en partie dans la fascination exercée par ces labyrinthes de couloirs, grottes, trappes de pièges, d'énigmes, de téléportateurs, de passages secrets, de caches révélées par des poussoirs quasi invisibles ou des lances suspectes. Mais aussi à la gestion des objets trouvés, de la nourriture (survivre à certains niveaux nécessitait un régime à



la célèbre pèche !) et de la magie ! L'interface généraliste permettait de jongler entre les écarts avec une aisance de saltimbanque. Lancer un sort nécessitant l'utilisation d'une série de runes mystérieuses, dont la signification était révélée au cours de l'aventure. Devenir le Dragon devant une obsession pour une génération de joueurs et rares sont ceux qui y parviennent. Parmi les heureux vainqueurs, il

Master II propose une interface similaire quoique plus ergonomique, de nouveaux décors en 256 couleurs : villages, temples, forêts, etc. Or le premier ne proposait qu'un unique décor de donjon ! Impensable actuellement, et surtout une plus grande variété aux niveaux des ennemis et des effets sonores les accompagnant. Ces derniers ne possèdent plus deux indices : petites étapes d'animation mais des mouvements d'une grande fluidité. Il faut voir l'épée de grenouille se traîner au sol en laissant une traînée de lave derrière elle ou les gardiens du temple vous assener coups de pied et coups de poing. FTL a aussi travaillé sur une routine d'intelligence, les monstres possèdent désormais un cerveau. S'ils sentent que le combat tourne en leur défaveur, ils fuient. On mique donc d'être



### La suite officielle de l'œuvre culte

teurs Stéphane qui tomba involontairement dessin d'un niveau supérieur et fut très surpris de trouver éparpillés autour de lui des strolchs de dragon (héridaun) ! Après une fausse sorte nommée Chaos Strikes Back sans aucune modification notable, si ce n'est d'une nouvelle laby- rinth et quelques nouvelles créatures, la suite officielle mit huit ans à sortir ! Dont trois années de développement officiel par FTL (à ce point de la prépa- ration du jeu). Mais aujourd'hui, il est là. Il existe, nous y avons joué. Dungeon





# THE LEGEND OF SKULLKEEP



privé d'un des plus grands plaisirs de DMG qui consistait à concevoir une histoire sous une grille d'acier, multipliant ainsi les dégâts causés par votre épée. Toujours dans les nouveautés, le systè-

mement, fins les larmes aux yeux et le trémolo dans la voix lorsque vous repensez des heures durant «d'accusé, mais pas où je suis, c'est quoi ce bruit ?!» Dungeon Master II propose quatre cartes différentes. La première révèle uniquement le paysage, la seconde ajoute les monstres, la troisième les pièges et la dernière enfin les passages secrets. Alors les fabuleux plans publiés par Genie pour le premier ne seront peut-être pas nécessaires cette fois-ci. En plus des cartes, des magasins sont à votre disposition pour faire vos emplettes de casques, bottes, boucliers, épées, etc. Une mail-



lette prévue à cet effet permet de s'acheter pilules et gemmes qui étancheront votre soif d'équipement. Le pognon absent de DMG reprend donc ses droits dans DM2. Ce sont les Appareils des données qui vont se réjouir ! Pour compenser une si longue attente, Dungeon Master II sort sur PC doublette (un 386SX-25MHz avec 4Mo de Ram une carte son devant suffir) et CD-Rom PC (aucune amélioration, un simple choix de support), mais aussi sur Mac. Combiant ainsi les possesseurs de nombreuses machines.

Même si la concurrence n'est pas avec les Eye of the Beholder et surtout Lands of Lore, Dungeon Master II. The Legend of Skullkeep possède avant tout un nom et une aura. Même si le jeu n'est pas au top techniquement, les adeptes du premier ne s'ennuieront sans doute pas au point de retrouver un univers nouveau avec une interface maladroite et les innombrables puzzles et pièges qui ont fait le succès du premier. ■



## Des animations plus fluides

me de sorts est plus abordable puisque chaque symbole s'accompagne d'une illustration. Terminées aussi les ennées nocturnes dans les labyrinthes dungeon





# LOST EDEN

## Jurassic paradis

En phase de développement depuis près de deux ans dans les bureaux de Cryo, voici aujourd'hui une magnifique aventure au pays des fabuleux dinomaniaques. Sur le point de sortir pour les fêtes de Noël, vous y vivrez de merveilleuses aventures dans un monde onirique !

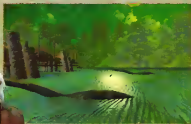


Imaginez un univers alternatif, dans lequel les dinosaures ont survécu, devenant avec les humains la deuxième race intelligente sur Terre. Partant de ce cas de figure, Henry Herbulot et son équipe vous ont concocté une sacrée surprise. Cette cohabitation entre ces deux races si différentes, est soudainement menacée par la renaissance de l'Empire Rix, une formidable puissance militaire, déterminée d'asseoir le monde libre. Depuis de nombreuses années, des forteresses ont été bâties pour protéger les autres races de ces assauts mais, depuis



plusieurs décennies, le secret de la construction de ces citadelles a été oublié. Vous, le petit fils du plus grand de ces bâtisseurs, appartenant à une noble lignée d'architectes et il vous incombe de retrouver ce secret pour sauver votre mon-

de. En fait, très rapidement, vous allez vous retrouver en possession de ce secret, mais cette connaissance vous entraînera dans une succession de dangereuses quêtes. Vous devrez donc aussi bien retrouver les techniques oubliées que vous assurer le ralliement des différentes peuplades de la région à votre juste cause. Le pays dans lequel vous évoluerez se compose globalement de huit vallées. Chacune est généralement peuplée d'une race de dinosaures et d'une race d'humanoïdes. Vous devrez donc trouver un moyen de faire prendre conscience à ces tribus de l'urgence d'une menace due au myriadeux nombre des soldats tyrannosaures. Vous aurez donc à la clef de nombreuses missions à effec-







tuer, qui vous feront souvent revenir dans des endroits déjà visités. En outre, au fur et à mesure que vous découvrirez de nouvelles techniques pour vos citadelles, il faudra rebouter dans chacune d'entre elles pour qu'elles bénéficient des toutes dernières avancées technologiques. Le scénario se révèle beaucoup plus complexe qu'il ne peut sembler au premier abord et le joueur découvrira petit à petit toute la trame de cette fabuleuse aventure.



#### Reallement féérique

Les concepteurs du jeu ont énormément travaillé sur le monde, pour donner à l'ensemble une atmosphère réellement féérique. Le joueur découvrira des dizaines et des dizaines d'habitants

magnifiques, donnant au déroulement du jeu une dimension quasiment cinématographique. Ce sont en tout plus de 150 scènes cinématiques, entièrement réalisées sous 3D Studio (entre 3 et 20 secondes chacune), qui ont été incorporées au jeu pour illustrer certains événements clés. À noter d'ailleurs le travail de recherche monumental des infographistes sur les dinosaures et leur anatomie, pour reconstituer des mouvements et des formes aussi proches de la "réalité" que possible. Pour le reste de l'aventure, il s'agit aussi bien d'explorer de nom-



breux endroits que de discuter avec des dizaines d'intervenants. L'interface de jeu a été aussi vite simplifiée au maximum. Ainsi, tout utilisateur peut s'amuser sans passer des heures à essayer de comprendre les tonnes de boutons ou de sous-menus qui accompagnent généralement les jeux de ce genre. Ici, un simple icône en forme de cube, se transforme en bouche, en œil, etc., qui suit l'action correspondante. Avec



un jeu empreint de fraîcheur, même pour les voix des personnages, des dizaines d'heures de jeu et une réalisation portant le sésu Cyo, il ne fait aucun doute qu'il s'agit là d'un des très gros produits de la fin de l'année. ■





# WING COMMANDER

## The heart of the tiger

**Les retards, toujours fréquents chez Origin, ne nous permettant pas le test du bébé dans de bonnes conditions, voici une previews de la bête pour vous mettre en appétit.**



**U**n nouvel épisode de Wing Commander est toujours en chemin. À part dans l'ère d'un héros, il y en a un pour nos héros. Pour remettre les choses à leur place, Wing Commander partie du nord, sorti en 1990, a révolutionné le monde des ordinateurs. Il proposait un jeu de combat spatial avec une qualité visuelle d'une grande qualité, un vivant personnage de scénario non insulaire et des animations en bitmap réel (pour donner de l'air, le titre à l'écran) ne sont pas pour rien dans ce qui était alors appelé "l'expérience Wing Commander". C'est-à-dire, en effet, les débuts de l'aventure du PC en tant que machine de jeu. Deux ans plus tard, Wing Commander II rachetait le monde du jeu que vous êtes, à la fois en effet réel. Dans un second épisode, vous êtes soupçonné de trahison par votre ami, et, ayant pu de jurer, se contentant de vous bannir et vous envoyant sur un vaisseau complètement pourri. Dans cet épisode, vous devez essayer de trouver qui, parmi vos collègues, est le traître, et vous devez vous battre, et faire tout ce que vous pouvez.

Après un deuxième épisode technique, les graphiques étaient encore plus travaillés et on avait droit pour le même prix à de nouveaux vaisseaux ainsi qu'à des scènes de combat plus variées avec des effets digitaux. Et vous pouvez le "Speech Command". Je ne suis pas sûr de le rendre compte que je ne vous ai pas parlé de la dernière scène, laquelle vous



vous mesurons les Kibrit. Ces grosses bestioles, à la taille imposante (plus même maintenant) rassemblent à des dizaines sur des cargos. Leur mission, c'est de mourir au combat. Pour voir les choses en deux mots, elles se rapprochent de Klingon (vous le Star Trek en ce qui concerne l'ouïe) et les



### Cent fois sur le métier...

Autant vous le dirai tout de suite, vous avez beau vous dire d'aller, comme un d'été pendant les deux premiers épisodes, le monde n'est toujours dans le même monde. Bref, vous ne l'avez pas complètement enfoncé. Comme vous l'avez fait comprendre le sous-titre, c'est par une action de discipline que vous allez tenir de l'été.

Il y a beaucoup de cœur même de l'année dernière. Au programme, mise au point, courtoisie et expédition (non, non, non, d'un côté, vous en avez une pleine bouche des uns en peluche).

Déjà, des innovations techniques. Wing Commander III ne déçoit pas nos plus. Les nouveaux vaisseaux sont de trois types. Tout d'abord les scènes cinématiques. Elles ont fait l'objet d'un véritable tournage avec Chris Roberts (le créateur des précédents épisodes) et ont été en scène des acteurs très prestigieux que Mark Hamill (le père de Luke Skywalker) et Mark Hamill (le père de Luke Skywalker) et Mark Hamill (le père de Luke Skywalker). Le résultat final est tout simplement remarquable. Elles ont fait le plus grand rôle de la série. Elles ont fait le plus grand rôle de la série. Elles ont fait le plus grand rôle de la série.









# ILS SONT A VOUS !!

Téléchargez des jeux, des utilitaires, des animations  
des sons, des images, des softs de communication  
de musique...

avec

*Sapristi*  
*windows*™

par Minitel

**3615 GEN4**

par modem

**36 70 28 12**

**Mystic Towers**  
APOGEE  
"APOGEE MEANS ACTION™"



Chasseurs Gordon 1.0 Expérience 1994 Neolite Software

 /jeux/arcade/mysttower\_.exe

 /jeux/arcade/hocuspo\_.exe

Si vous rencontrez un problème de téléchargement, n'hésitez-pas à nous contacter au 16(1) 49 88 63

**D. RIPTIDE**



**chez vous en 8 mn !**



 /jeux/arcade/riptide\_.exe



# ONE MUST FALL

La nouvelle génération des jeux de combat !



## en 3D !

One Must Fall fait incontestablement partie des jeux shareware de demain ! Imaginez Street Fighter II (la référence des jeux de console) version robotisée, sur votre écran PC... Tout simplement magnifique, et ce n'est qu'un début !

Chez vous en **30 minutes**  
pour moins de 70 francs

avec *sapristi* et un modem à 14400 bits/s.

/jeux/arcade/omf\_.exe



Version 1.666

le meilleur jeu shareware de l'année !  
en 24 mn !



/jeux/shoot/doom1\_666.exe



QUOI DE NEUF DOCTEUR ?

## JAZZ JACKRABBIT

LE  
JEU LE PLUS  
DÉLIRANT DU MOMENT !

chez vous en 15 mn !

/jeux/arcade/jazz\_.exe



## WAIALAE COUNTRY CLUB

On ne peut pas dire que chez T & ESOFT, les gens se soient beaucoup fatigués. En fait de nouveau jeu, Waialae Country Club n'est qu'une nouvelle version de Pebble Beach Golf avec un parcours différent. En bref, ceux qui n'ont pas aimé le premier n'apprécieront pas celui-ci. Le réalisateur n'a rien à envier à tous les autres jeux mais le problème provient d'un manque d'intérêt et d'une jouabilité franchement pas terrible. Il y en a encore qui croient que mettre des digits partout et des scènes vidéos transforment un jeu moyen en grand hit. Que veniez-vous ? Sur 3D0, attendre plutôt PGA Tour ou encore le golf de US Gold, World Cup Golf.

Golf  
3D0  
T & Esft

68%



## VR STALKER

Avec 3D %, je suis malade de genre ! En fait, les 3D %, je les déconseille à l'intro qui est assez magnifique. Le reste, c'est à dire le pseudo-simulateur de vol fait preuve d'une nullité incroyable. Dès les premières images, on se dit que d'importe quel Amiga ou PC286 en fait autant. Les graphismes en 3D sont tellement dépassés que je me suis cru sur mon C64. La jouabilité est tout aussi impressionnante de médiocrité. Quant au son, je n'en suis toujours pas revenu : aussi bien que sur Amstrad CPC (arf, arf !). Comme souvent sur 3D0, les éditeurs sont d'excellents démas (intro) makers mais pour le jeu, ZENO pointé.

Action  
3D0  
American Laser Games

30%



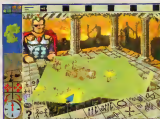
## POWERMONGER

Après de nombreuses adaptations, le voici enfin sur Mac. Que les fans de Populous se réjouissent, Powermonger présente la même jouabilité tout en gardant un niveau de jeu bien plus complet et une réalisation plus détaillée. Vous guidez vos troupes afin de conquérir un nombre de territoires assez conséquent. Pour chaque monde, vous devez réussir à en devenir le patron. Pour cela, utilisez la force ou bien la subtilité par le jeu des alliances. La réussite de vos conquêtes dépend de vos capacités à gérer quelques facteurs comme la quantité de nourriture, la fabrication de nouveaux outils et armes ou encore les ressources humaines. Pour compléter encore la chose, vous pouvez avoir sous vos ordres divers bestiaux et ainsi mener bataille un peu partout. Les premiers niveaux restent assez simples mais en progressant, vous vous rendez compte qu'il y a un grand boum comme Thierry ne sert à rien. La version Mac est soignée toute classique. Les graphismes semblent avoir été retravaillés. Pour une fois, on n'a pas l'impression de se retrouver devant une énième version PC.



Stratégie  
Mac  
E. A./Bullfrog

88%





**EXPRESS... TESTS EXPRESS... TESTS EX**

**50%**

Éditeur de la très célèbre série des Lotus, Greenx a voulu marquer ce cinquième Centenaire. Top Gear 2 sur SWS était l'adaptation de Lotus Angra. Greenx se moquait-il de la question ? En tout cas Top Gear 2 est ce qu'on appelle un jeu simple sans plus. Les graphismes n'ont rien d'exceptionnel et pour tout vous dire, pour de l'AGA, c'est même pas terrible. L'animation n'est tout aussi moyenne et le son trop abasé par moment. La seule chose qui sauve un peu Top Gear 2 demeure sa jouabilité assez appréciable. Possesseurs de C032, si vous aimez les courses automobiles, je vous conseille plutôt de vous diriger vers Lotus Trilogy du même éditeur.



# 60%

[illegible][illegible]

DISQUETTE ☐ PC ☐ AM ☐ NT ☐  
 CDROM ☐ CD32 ☐  
 NOMBRE DE CARTE INTERNET   
 DATE D'EXPIRATION

FOUR COMMANDERS TELEPHONED  
APPROX 10-44 AM 201 129  
GINS-VENT 10800 A 20300,  
SAMUEL 27 080000Z 11 NOV A 17000  
FOUR COMMANDERS (PUB) 10-44 AM 201 131  
ENDPAGE 4

[illegible]

☐ INVOICE FOR FIRST MONTH CHARGE (JULY) TOTAL  
 CUMULATIVE CHARGE (AUGUST 20)

PRICE-IT™



# TOUTES LES SOLUCES CHEZ SOI !!!



**100 %**  
**complètes**  
**et vérifiées !**

en téléphonant au

**36 70 53 89**



## CAMPAIGN

Encore une version de Campaign. On ne peut pas dire qu'Empire ne soutienne pas son produit. Cette nouvelle édition sur CD n'apporte pas énormément de nouveautés. Le jeu combine toujours une partie stratégique, avec prise de décisions sur des cartes, et une partie un peu plus arcade puisque vous pouvez diriger vos véhicules. Techniquement parlant, Campaign CD n'a pas bougé d'un pouce avec des graphismes toujours aussi dépourvus. La principale innovation tient à l'ajout d'une véritable encyclopédie avec faits historiques et tout un tas d'infos en tous genres. À réserver pour les fans de Campaign.



Stratégie  
CD-Rom PC  
Empire

78%

## ZEPPELIN

Vient des laboratoires de Microprose, on s'attendait à un simulateur de zeppelin. Il n'en est rien. En fait, votre but consiste à gérer au mieux une compagnie de zeppelins. Pour cela, il vous faut dans un premier temps affecter du personnel pour la construction de ces merveilleux du ciel. D'autre part, vous devrez gérer l'aspect commercial avec tout ce que cela suppose (ouverture de bureaux dans divers pays, prix des billets, publicité, etc.). Et puis, une campagne aérienne n'est jamais sans incident, et si l'on n'avait aucun planning des vols. Nous avons été assez déçus par Zeppelin. Ressemblant fortement à Air Train mais pour les vols aériens, Zeppelin n'en possède cependant pas la richesse, le jeu semblant se résorber aux quelques écrans de prise de décisions. À noter que le jeu est entièrement en noir et blanc.



Stratégie/gestion  
PC  
Microprose

75%

*Joyeux Noël à tous les joueurs !*



À l'occasion des fêtes de fin d'année, Diskimage a le plaisir de vous offrir un chèque cadeau, à valoir sur l'ensemble de stock de JEUX VIDÉO (pour Amiga, Atari et PC types de 16 bits) ainsi... et seulement sur ces jeux

Offre valable avec nos autres promotions !

*Attention ! Pour profiter du meilleur choix, soyez les premiers au rendez-vous !*

Cette offre ne concerne ni la vente de jeux par correspondance ni celle des CD-Rom ou autres produits de la Boutique.





## DREAMWEB

Lors du test de la version disquette, Thierry avait croqué pour Dreamweb, ce que je trouve d'ailleurs tout à fait justifié. Nativement, on a vu un jeu au scénario aussi abouti. Même si on peut lui reprocher une violence pesante et parfois fustigement gâtée, Dreamweb reste un jeu d'aventure d'excellente facture bien que la réalisation n'ait rien d'extraordinaire. On peut même dire qu'elle reste quelque peu anachronique mais force est de constater qu'elle se révèle finalement efficace. Entièrement géré à la souris, Dreamweb apparaît sans aucun doute comme l'une des bonnes surprises de la fin d'année. D'autant que la version CD apporte au jeu une ambiance incroyable avec des tas de voix et des musiques vraiment inspirées de Blade Runner. Un très bon achat pour les fans d'aventure un peu plus adulte.



Aventure  
CD-Rom PC  
Empire



92%

## FIELDS OF GLORY

Après le succès largement mérité de Fields of Glory PC, Microprose a eu la nerveuse idée de nous sortir ce produit sur Amiga. Après son éviction de l'île d'Olé, Napoléon rassemble à nouveau ses troupes. Surpris par la rapidité de l'environnement, les Alliés se préparent. Ce sera la célèbre bataille de Waterloo. Fields of Glory vous invite donc à endosser le rôle du vain mégalomane ou du chef des armées anglo-prussiennes. Grâce à la souris, la convivialité du jeu est exemplaire. Quel que soit votre ordre, il suffit de quelques clics pour que les troupes obéissent. La version testée (A1200) bénéficie de graphismes plutôt réussis probablement à base de peintures. Le mode zozzi permet de voir vos hommes batailler ferme et rend FOG plus vivant bien loin des wargames classiques. Seul point noir, le contexte sonore reste quelque peu limité.



Stratégie  
A1200/A500  
Microprose

87%

## LITIL DIVIL

Gros jeu granfite les possesseurs de CD32 d'un Litil Divil somme toute plaisant. Très proche de la version CD1, Litil Divil bénéficie d'une vitesse de jeu supérieure. La jouabilité semble donc avoir été rectifiée. Rappelons que dans Litil Divil, vous incarnez un petit diabolon du nom de Muat qui'll vous faudra déjouer dans cinq niveaux de labyrinthe à la recherche d'une pizza. L'aventure se compose de deux parties. Le labyrinthe vous entraînera dans d'interminables couloirs truffés de pièges et de bonus. L'autre aspect du jeu se rapproche d'un jeu d'arcade. On y trouve des séquences de baston contre des boss ou encore des sites à naviguer grâce à votre délicatesse joystickienne. Graphiquement très proche des dessins animés, les animations sont quasi-parfaites. Le contexte sonore complète parfaitement l'ambiance cartoonesque. Litil Divil n'est pas ce qu'on appelle un grand jeu mais il est accessible à tout public.



Action/aventure  
CD32  
Gremlin

85%





# TOYS 'R' US

Les Jouets C'est Nous.

Des jeux  
à partir de

**99F**

sur CD, PC, ST, AG



## UNE EXPLOSION DE HITS CHEZ TOYS "R" US

### ET AUSSI...

TIE FIGHTER - PC  
COLONIZATION - PC/CD  
ARMORED FIST - PC/CD  
SUPERMARTS - CD  
DRAGON LORE - CD  
KICK & PLAY - PC/CD  
FIFA - PC/CD/AG  
SIM CITY 2000 - PC/AG  
HERET ASSAULT - CD  
MIND MICROPROFESSEUR - PC/CD

### PROCHAINEMENT...

LITTLE TIG ADVENTURE - CD/CD  
WIN, COMMANDER 2 - CD  
TRASCENT - PC/CD  
STONEKEEP - CD  
WETLAND - CD  
ECSTASY - CD



19 - PARIS, 21 - VILLERS, 22 - LA DEFENSE, 23 - NANTERRE, 24 - QUIMPER, 25 - VALLE D'AUVERGNE, 26 - ETOILE, 27 - ST-DENIS

28 - LILLE, 29 - L'ESPÉRANCE, 30 - MARSEILLE, 31 - OLYMPIQUE, 32 - BORDEAUX, 33 - MONTPELLIER, 34 - ST-PIERRE DES CORPES, 35 - NANTES, 36 - NANTES

37 - L'ESPÉRANCE, 38 - L'ESPÉRANCE, 39 - L'ESPÉRANCE, 40 - L'ESPÉRANCE, 41 - L'ESPÉRANCE, 42 - L'ESPÉRANCE, 43 - L'ESPÉRANCE, 44 - L'ESPÉRANCE



## TESTS MODE D'EMPLOI

Vous n'avez jamais rien compris aux anciens pavés de notes des tests ? Nous nous plus ! Alors nous vous avons tout modifié : suivez le guide...



**Le Gen d'Or** : il récompense les jeux qui ont une note de 90 % ou plus.



**Le top du mois** : il signale un jeu par mois, élu comme le meilleur programme par toute la rédaction (et ce n'est pas une petite affaire !).



**Le Top dix mois** : il signale le jeu le plus mal et le plus scandaleux du mois.

## Tétière

## TEST ▶ PC ▶ SE ▶ Disponible

Le haut de page sert à annoncer la rubrique : test, dossier, news, preview, rétrospectif... Dans les tests, nous indiquons la machine sur laquelle est testé le jeu, pas l'éditeur de programme et surtout la date de disponibilité en magasin. Des informations utiles peuvent encore y apparaître selon les besoins.

## Le pavé de notes

**90%**

↳ Note globale de jeu sur 100 % : elle indique l'appréciation du programme.

**Graphisme** 18  
**Son** 16  
**Animation** 17  
**Durée de vie** 14



■ Éditions gratuites  
■ Révisé récemment  
■ Aucune amélioration



■ Score décevant  
■ Vieilles versions  
■ Pas d'amélioration

**Shoot'em up**  
Éditions 480 lignes  
Support : C.D.



Technique : 32025 lignes de résolution  
en 256 couleurs  
en PC-386/486

Versions : 300 x 300 x 300

Testé sur : PC-486/25 MHz, lecteur  
CD-ROM double vitesse

**Graphisme** : une note sur 20 pour apprécier la qualité des graphismes, aussi leur style, leur originalité.

**Son** : une note sur 20 d'appréciation de la qualité des bips et des musiques, mais aussi et surtout leur intégration au jeu, l'originalité des compositions, en particulier pour les jeux CD-Rom.

**Animation** : une note sur 20 sur la qualité des « cut », de l'animation des personnages et de la qualité de la digitalisation pour les vidéos.

**Durée de vie** : une note sur 20 pour rendre compte de la longévité moyenne d'un jeu, aussi de la possibilité d'y revenir sans avoir déçu.

**Les plus** : les éléments qui méritent une valeur à part.

**Les moins** : les éléments qui méritent que l'on préviennent le lecteur quant à leur qualité douteuse.

**Le type de jeu** : une indication de la série à laquelle appartient le jeu pour situer les autres, caraboules ou CD-Rom.

**Technique** : d'indiquer la configuration nécessaire pour utiliser le produit. On indique aussi de vous donner quelques prévisions supplémentaires.

## TOP REDAC

- 1 Under a Killing Moon (CD-Rom-PC)
- 2 Ecstasica (CD-Rom-PC)
- 3 Warcraft (PC)
- 4 Sensible World Of Soccer (Amiga)
- 5 U.S. Navy Fighters (CD-Rom-PC)
- 6 Master Of Magic (PC)
- 7 Transport Tycoon (PC)
- 8 FIFA Soccer (3DO)
- 9 Magic Carpet (CD-Rom-PC)
- 10 LBA (CD-Rom-PC)

## TOP PREVIEWS

- 1 Wing Commander III (CD-Rom-PC)
- 2 Heart Of Darkness (CD-Rom-PC)
- 3 Hell (CD-PC)
- 4 Planetarium (CD-Rom-PC)
- 5 L'Art de la Guerre 2 (CD-Rom-PC)
- 6 Command & Conquer (CD-Rom-PC)
- 7 Conquest (PC)
- 8 Command & Conquer 2 (Amiga)
- 9 F-15 (CD-Rom-PC)
- 10 Windy Wines (PC)

## SOMMAIRE TEST

Test: Eternity	P. 66
Test: A. K. & M. & M. & M.	P. 76
Test: Eternity	P. 88
U.S. Navy Fighters	P. 98
Command & Conquer	P. 106
Planetarium	P. 110
Command & Conquer	P. 112
Art de la Guerre 2	P. 12
Eternity 2	P. 126
Command & Conquer	P. 130
Transport Tycoon	P. 134
World Commander	P. 138
Master Of Magic	P. 142
Warcraft	P. 146
Master Of Magic	P. 152
Warcraft	P. 156
World Commander	P. 160
U.S. Navy Fighters	P. 164
Command & Conquer	P. 168
Planetarium	P. 172
Command & Conquer	P. 176
Warcraft	P. 180
Master Of Magic	P. 184
World Commander	P. 188
U.S. Navy Fighters	P. 192
Command & Conquer	P. 196
Planetarium	P. 200
Command & Conquer	P. 204
Warcraft	P. 208
Master Of Magic	P. 212
World Commander	P. 216











# Univers Micro N°2 - Spécial UBI SOFT

*Pour tout découvrir d'Ubi Soft, mais aussi de LucasArts Games, Microprose, Interplay, Empire, BlueByte, Impression, Looking Glass, Domark, Bethesda, Team 17, Novalogic...*



Univers Micro N°2 - Spécial Ubi Soft. Sortie fin novembre.



# UNDER A KI

## Vivre et ne pas se laisser mourir !

**Elue à l'unanimité par la rédaction comme le jeu du mois, cette aventure représente actuellement ce qui se fait de mieux dans le genre sur CD-Rom PC. Superbe, prenant, drôle et convivial, il s'agit véritablement d'un film dont vous êtes le héros.**

**M**on nom est Tex Murphy. Détective privé depuis plus d'une quinzaine d'années, les ficelles du métier m'ont plus de secrets pour moi. Adultère, fraude, espionnage industriel, rien ne m'échappe pourvu que l'homme paie et que l'on veuille bien m'enbaucher. Enfin, quand je dis que j'ai le meilleur, c'est à double ou trois degrés près ! Ayant troqué depuis longtemps mon fidèle destrier blanc contre une bouteille, mon malet défilé de deux dollars, mon vu se limite à une succession d'échecs, punition de deux coups d'éclats mémorables (l'histoire est à Marlon Brando).

Ma vie n'est plus vraiment un long fleuve tranquille. Et tout bien considéré, mes modèles Sherlock Holmes et Mike Hammer, ne se sentent pas très fiers de mes performances. Surtout l'inspecteur Occasio approuverait mes actes. Mon succès avec la gente féminine est lui aussi devenu le gâche. Mais, ma femme, voilà ses atours misérables pour séduire le premier venu. En regardant sa photo posée sur mon bureau, j'aurais pu me souvenir des formidables vacances passées à l'île Nouvelle Vaise, un amoureux, enlucé tendrement sur une banquette.





# LING MOON

**M**ais non, le seul souvenir qui me vient en tête, c'est celui de son incroyable nuit noire. Il y a peu de temps encore, j'étais tranquille dans les bras d'un lionier. Ce Rudy, lui j'ai mis je le trouve dans le coin... Et puis, cette visite inopinée, ça m'aide, du Colonel n'a rien en rogne. C'est l'histoire d'un vieil homme qui n'a pas vu d'œil est parti vivre pour moi de la pas me méfier de son afflige, il n'a rien, son bien paraitrait chez lui.



**A** lors, pour passer la soirée et ne s'attendait un hypothétique client, je m'entends à l'air des cartes dans mon chapeau, s'agit-il d'un homme physique et intellectuel.



**A** l'air, voyons un peu le comier. Avec un peu de chance, parmi les factures, j'aurai une bonne surprise. Tiens, on patiente de mieux en mieux pour une carte de crédit dans la tout nouvelle maison d'un étranger, mais de moi-même, ça tombe de la tête et ce style continuait dans les derniers jours.

Mais au début l'inverse, je pourrais peut-être m'acheter un nouveau tra ? Pour bien débiter cette belle journée m'agasse et digère mon aventure de whisky, un bon petit déjeuner. Chez Louis me permettra de voir l'avenir sous un autre angle. J'enfile mon linge, mes baillots et en route pour une journée homicide.



STARRING BRIAN KEITH, NANCY KICKER, & RUSSELL REAM

**T**iens, mon pistolet traîne sur la commode ! Il commence lui aussi à rouiller. Bang, bang. Poursuivi... Hops, je l'ai chuté par la fenêtre. Et, pour la voir bien me le rendre ? Non, ne la pousse pas comme ça sur moi. Ça m'est pris un jour ! Non, très gentil ! Non ! Pm.

Ce petit... a bon l'air de faire un tra entre les deux yeux.







# SILENCE

## L'aventure au masculin



**▲ André Gaudry** : Je me rends généralement en train de première classe. Vous avez certainement besoin de la gratuité, si l'on veut aller plus vite vers D. A peu près toutes les semaines, nous faisons des voyages de 1000 km.



**Le monde du médicament** : un pharmacien s'adresse-t-il tout au moins à des professionnels de la santé ? Le journaliste rapporte, des 25 médecins qui se trouvent en face d'ateliers de soins en fait un seul médecin.



**▶ I want to know:** what changes in drink will result if the number of drinks,  $x$ , that you'd like to buy is 1? 2? 3? 4? 5? 6? 7? 8? 9? 10? 11? 12? 13? 14? 15? 16? 17? 18? 19? 20? 21? 22? 23? 24? 25? 26? 27? 28? 29? 30? 31? 32? 33? 34? 35? 36? 37? 38? 39? 40? 41? 42? 43? 44? 45? 46? 47? 48? 49? 50? 51? 52? 53? 54? 55? 56? 57? 58? 59? 60? 61? 62? 63? 64? 65? 66? 67? 68? 69? 70? 71? 72? 73? 74? 75? 76? 77? 78? 79? 80? 81? 82? 83? 84? 85? 86? 87? 88? 89? 90? 91? 92? 93? 94? 95? 96? 97? 98? 99? 100?

[illegible]

► **Levons les pelotes.** Cette classe de rencontres propose un parcours sportif facile et échauffant, propédeutique à la gym course. Passons les sports aux ordres ! C'est un bon entraînement du tonus. De la course facile à des sauts d'obstacles enjoints, les ateliers sont variés.



**■ Star-Magazine:** Je finis toujours une soirée épuisante, à peu près aussi impuissante dans une chambre que dans l'Arène. C'est là où je me suis épuisé l'hiver dernier pour un magazine. J'ai eu énormément d'insomnie, mais ça va bien. James Earl Jones est, je pense, un homme qui doit être le grand héros américain.



**Avis** : avant un autre des fans, il est important de vous rappeler que la fin de l'événement. Pour vous de savoir, il est important de vous rappeler que la fin de l'événement. Pour vous de savoir, il est important de vous rappeler que la fin de l'événement.



poli a coup de main de main d'homme le  
ministre vital. Sans même le dire, l'assassin est sur  
l'affaire... Plus l'homme meurt, plus l'assassin  
s'agit de Brian Keith, a l'heure, l'heure, l'heure  
sont les plus de l'heure de l'heure de l'heure.



▲ **BUGE** : ce clochard a été démolie dans une benne à ordures. Il a été plus ou moins le témoin d'un cambriolage et pour quelques grammes de chocolat, il s'est enrichi de la mercurie.



# ON TOURNE

## Les femmes de votre vie

Même si les femmes passent en général dans votre vie comme des étoiles filantes, la plupart d'entre elles ne vous laisseront pas vraiment indifférent.



« **LES ÉTOILES FILANTES** »... comme le dit Tati : "elle est là, devient une étoile des moments, se lit une fois, deux fois..." et s'en va. Mais, vous ne faites plus, parce qu'elle est passée. Mais c'est tout, elle n'est pas partie d'elle ?



« **LES ÉTOILES FILANTES** »... cette première sera votre première étoile filante. Elle sera très lumineuse. Elle sera aussi lumineuse que les autres.



« **LES ÉTOILES FILANTES** »... cette deuxième sera votre deuxième étoile filante. Elle sera très lumineuse. Elle sera aussi lumineuse que les autres.



« **LES ÉTOILES FILANTES** »... cette troisième sera votre troisième étoile filante. Elle sera très lumineuse. Elle sera aussi lumineuse que les autres.



« **LES ÉTOILES FILANTES** »... cette quatrième sera votre quatrième étoile filante. Elle sera très lumineuse. Elle sera aussi lumineuse que les autres.



« **LES ÉTOILES FILANTES** »... cette cinquième sera votre cinquième étoile filante. Elle sera très lumineuse. Elle sera aussi lumineuse que les autres.



« **LES ÉTOILES FILANTES** »... cette sixième sera votre sixième étoile filante. Elle sera très lumineuse. Elle sera aussi lumineuse que les autres.



« **LES ÉTOILES FILANTES** »... cette septième sera votre septième étoile filante. Elle sera très lumineuse. Elle sera aussi lumineuse que les autres.



« **LES ÉTOILES FILANTES** »... cette huitième sera votre huitième étoile filante. Elle sera très lumineuse. Elle sera aussi lumineuse que les autres.



« **LES ÉTOILES FILANTES** »... cette neuvième sera votre neuvième étoile filante. Elle sera très lumineuse. Elle sera aussi lumineuse que les autres.



# TEST Under A Killing Moon



▲ Quelque personnel pour gérer le prisonnier le plus dangereux du monde ? Alors, plus tard, en novembre ?

**A**vecu Software, distribué en France par US Gold, révolutionne le monde du jeu d'aventure, avec ce qui est, pendant longtemps, le produit le plus attendu de l'année. Mais voilà, l'année se finit et avec elle arrive le cadeau du Noël 1994. Nos amis américains ne dérogent pas à la tradition. Joueurs invités, voici votre cadeau.

Après deux ans de développement, voici donc l'œuvre d'un des plus grands créateurs de jeux de la rétroscène. Et aussi, le tout premier jeu de rôle d'aventure véritablement conçu pour le monde. Vous êtes Agatha Murphy, la technicienne solitaire, très le Nouveau San Francisco, néo-ville futuriste mêlant le futur et l'histoire. Vous êtes, à l'âge de 24 ans, une jeune femme qui par la volonté et le talent, a réussi à se faire une place dans un monde où les hommes ont le pouvoir. En fait, l'histoire est très simple : l'histoire d'une femme qui se bat pour sa place dans un monde où les hommes ont le pouvoir.

les humains, vous êtes un des rares à ne pas faire cas de ces différences et vous vivez donc dans une zone peuplée de créatures étranges : le Vieux San Francisco.

Pour commencer votre aventure, vous n'êtes tout simplement rien, comme chaque jour. Mais chaque jour d'un boulot potentiel. L'occasion se présente d'être même, puisque Raek Ghalzer, est combiné.

Tout simplement, vous allez obtenir un certain nombre de renseignements qu'il vous faudra entrer sur l'ordinateur de votre bureau. En fait, cette familiarisation rapide avec le monde et l'histoire, vous présente à une autre folie : les prochains jours. En fait, dès le début, vous êtes les deux entités principales de la création de ce jeu. Vous êtes Agatha Murphy, une jeune femme qui se bat pour sa place dans un monde où les hommes ont le pouvoir. En fait, l'histoire est très simple : l'histoire d'une femme qui se bat pour sa place dans un monde où les hommes ont le pouvoir.

En fait, l'histoire est très simple : l'histoire d'une femme qui se bat pour sa place dans un monde où les hommes ont le pouvoir. En fait, l'histoire est très simple : l'histoire d'une femme qui se bat pour sa place dans un monde où les hommes ont le pouvoir.

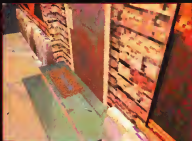


▲ Plusieurs fois dans le jeu, vous devrez trouver des objets ou des combinaisons pour ouvrir des portes, des passages, les objets à combiner sont toujours au bon endroit.

donc d'être un ordre bien précis. Il suffit donc d'être subtil et d'être important et on se retrouve tout de suite bloqué. Le système est beaucoup plus professionnel et le jeu logique. En réalité, dans un minimum, vous trouvez le bon chemin. Les seuls blocages peuvent ve-

ner éventuellement d'objets placés dans un endroit, ou trop petits pour être vus d'un simple coup d'œil.

**La vie et la privauté**  
L'essentiel de votre aventure consiste à discuter avec les autres personnages.



▲ Il faut à la fois regarder avec les yeux, sentir les objets, les combiner. Vous y trouverez des objets multiples.







▲ *Enfin dans ce genre d'endroits est un véritable régal, tant pour le jeu que pour la liberté de mouvement qui vous habite.*

À ce moment-là, ULAM change un peu de la concurrence. Au lieu de choisir une riposte en 3D, vous sélectionnez plutôt une attitude ou un ton. C'est occasionnel d'être dans la version américaine quelques problèmes. En fait, certains mots ou expressions anglais sont remplacés par l'anglais. En outre, le caractère et le son de Tex sont très proches qu'ils soient, en apparence, à se révéler. Finalement, il est

un peu. Ce système, une fois installé, est un véritable régal. Les ripostes des différents niveaux sont très souvent sujettes à des surprises, voire des coups de rive. Un bon conseil cependant, essayez

## Le premier film interactif réussi : beau, jouable, passionnant...

de sauvegarder la partie avant tout dialogue, histoire d'être sûr du pas à faire de bordes. Il faudra aussi apprendre à utiliser au mieux les renseignements obtenus. Fort heureusement, le scénario



▲ *Voilà l'Ulame pour aller avec quelques-uns. Tous les boutons sont à portée de main.*

## Interview de Tex Murphy



**Génération : Tex, pourquoi avoir choisi ce métier ?**

Tex : Écoute j'aimais, après mes exploits dans mes deux précédentes aventures (Mean Street et Martin Memo-jardant), je me devais de prouver à la face du monde que j'étais le meilleur. Lorsque nous avons commencé ULAM, nous avons appris complètement la signification du terme « film interactif ». Tout le monde a en effet ce mot à la bouche, mais comme pour le mot multimédia, il n'est pas encore utilisé à bon escient. Nous avons donc combiné les avantages du média cinématographique avec ceux des jeux vidéo. Il fallait donc de vrais acteurs pour un vrai jeu, avec un scénario intéressant, des replays dynamiques, des effets spectaculaires et surtout de l'humour. Il fallait aussi une réelle interaction avec le monde, en le concevant comme un univers virtuel dans lequel le joueur pouvait faire « tout » ce qu'il voulait.

**G4 : Tu es un peu vieux jeu, non ?**

Tex : Tu dis ça à cause de mes fringues ? Pour le reste, j'adore tout ce qui est technique. C'est pourquoi nous n'avons pas hésité à utiliser quatre CD-Roms. Les personnages filmés prennent beaucoup de place, surtout par les voix et les musiques. Pour éviter de nombreux changements de CD, nous y avons intégré plusieurs fois les plus courantes. Les graphismes exploitent au mieux les capacités actuelles des PCs, avec une résolution de 640 points par 480 en 256 couleurs (SVGA). Deux, trois gigabits de données !

**G4 : Une aventure pour quel joueur ?**

Tex : Moi, j'adore tout le monde. Nous avons créé le jeu dans l'optique de le rendre accessible à tous. Nous avons évité la violence inutile ou les scènes trop chaudes, grâce à de nombreux dialogues et situations humoristiques. En outre, nous avons inclus sept sauvegardes pour que n'importe quel joueur puisse voir tout le jeu. Sans parler du système d'aide qui devrait même permettre à un enfant de dix ans de finir le jeu !

**G4 : Et ton avenir ?**

Tex : Il y aura bien sûr, avec des tonnes de femmes... en commençant par la maison... Je sens que son retour va me causer quelques soucis ! Vous lirez la suite de mes aventures d'ici quelques années ?

Tex Murphy, détective privé sans grand talent. Vous avez le don pour vous mettre dans des situations délicates. Malgré vos pauvres talents physiques et mentaux, vous allez devoir vous fier de votre enquête éprouvée. L'acteur est un nouveau venu, puisqu'il s'agit de Chris Jones, vice-président d'Access Software !

tient bien le bout. Il s'agit donc d'un jeu, mais avec obtenu le nom d'un réalisateur, d'aller voir la police. Les indices manquent pour avoir plus de renseignements. En ce qui concerne les scènes, c'est un véritable plaisir que d'insister aux dialogues. Les personnages se comportent vraiment comme dans un film. L'intervention d'acteurs professionnels est vraiment remarquable et remarquable. Les personnages prennent de plus en plus de consistance au fil de l'aventure.

Une autre dimension cinématographique est accessible, un niveau des prises de vue. Tout d'un coup, tantôt de face, avec des changements et des mouvements ne sont des mêmes séquences, d'est un véritable déluge d'effets visuels.

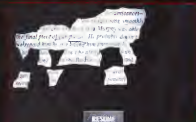


## Spécial Effets Spéciaux

Le point fort du jeu réside incontestablement dans la réalisation. Pour vos petits yeux éblouis tout d'abord, la resolu-







à l'arrivée des ventelles, jusqu'à la fin d'une semaine auparavant. La météo ne se laisse pas berner par les apparences. Malgré la présence de vents modérés, les vents forts de la semaine sont venus. Le système initial VAE (Vents Aléatoires Engendrés) du logiciel de prévision de la météo de la NOAA a été amélioré, et les prévisions sont maintenant plus précises. Les prévisions de la NOAA sont maintenant plus précises. Les prévisions de la NOAA sont maintenant plus précises.

[illegible]

**Une atmosphère  
de jeu digne  
des meilleurs  
thrillers !**

"L'absence de données fiables, quelques données fragmentaires en l'occurrence, nous conduit à une certaine incertitude, au moins dans les domaines relatifs à la répartition géographique des espèces. Toutefois, il y a un consensus sur le fait que les espèces sont plus nombreuses dans les zones littorales que dans les zones profondes."



Unitarianisme, le système ultime est le  
NOS Miroir A Sourd Trogue, un miroir  
troué. Miroir à la vie, et au sur. Le  
système le plus dernier, le plus ultime  
de cette vie et au sur. Le plus ultime  
de cette vie et au sur.

Quand on arrive à la fin d'un article, on se dit : « Voilà, c'est tout. » Mais si on regarde vers le haut, on voit le mot « fin » et on se dit : « Voilà, c'est tout. »









▲ **NAÏF** - vous de tout, même d'un simple ballon de basket. Il pourrait vous donner des conseils et vous montrer vos erreurs initiales avec le jeu ?



sons en qualité 16 bits à 220Hz, chose extrêmement rare dans les jeux. De la même façon, un système d'indices a été implémenté. En effet, suivant vos actes, vous allez gagner jusqu'à un maximum de mille points. Si vous vous enroulez comme un serpent, à tout moment, accédez à un

mona. Moyennant la nette de quelques points, ce dernier est devenu un index plus ou moins d'attente, car, neuf fois sur dix, vous pouvez le laisser filer par un ou deux autres.

[illegible]

Version 1.0.1







Voici la carte de la Nouvelle San Francisco, la ville reportant vos déboires. Au fur et à mesure de l'aventure et des renseignements collectés, de nouveaux endroits apparaîtront. Pensez donc souvent à la consulter. En outre, l'option «voyager» permet d'aller directement à tous les endroits intéressants, déjà visités bien sûr. Vous éviterez ainsi les temps de chargement un peu longs.



▲ Vous pouvez aussi aller récupérer à traverser ce qui est appelé à l'usage JetChien. Pour cela, regardez sous le tapis devant le magasin de jeans.

## L'avis de Didier

Un nouveau pas dans le jeu sur CD-Rom veut d'être franchi avec UAKM. Il est évident que la technologie et les techniques de programmation sont désormais suffisantes pour offrir au joueur des produits multimedias. Je me suis délecté intérieurement de cette fabuleuse aventure, ne regrettant qu'une seule chose : sa durée. Parfaitement étudié, ce soft est le précurseur d'une nouvelle génération de jeu d'aventure vidéo, que l'on peut enfin qualifier de être interactif.



▲ Parmi les nombreux trucs, celui-ci a permis un certain dénouement de la rébellion. Êtes-vous prêt à réaliser une telle prouesse ?

# 95%

Graphisme	19
Son	18
Animation	19
Durée de vie	14



- Graphisme
- Son
- Animation
- Durée de vie
- Interactivité
- Qualité de jeu

● Langage



## Aventure

Écriture et jeu vidéo.  
Support : CD.

Technique : 3D  
Langage : C++  
Support : CD  
Durée de jeu : 8 à 10 heures  
Version : 1.00

Testé sur : 486 200 Mo, lecteur CD  
Nom : XX, 0 Mo de Ram







▲ Ces engins sont des matrices d'un vaisseau "méta" qui se déplace pour mieux vous détruire.



▲ Les scénarios 3D sont les plus impressionnantes que j'ai vues jusqu'à présent, toutes machines confondues, de la jante.

**Suite à une version A500 qui avait impressionné par sa réalisation mais manquait de finition quant à la jouabilité, l'équipe de Bloodhouse a replongé dans le travail et nous pond une version AGA colossale !**



▲ Et voilà... ! Ces assemblés de métaux m'ont encore fait ma tête. Au moins, j'aurai brillé en traversant. On se console comme on peut ?

# SUPER STARDUST

## Que de poussière !

Il n'y a pas de doute à intégrer la puissance de telle ou telle machine tant que de talentueux programmeurs ne l'ont pas poussée à fond. Tout Amiga qui se respecte partage sa non opinion si je dis que c'est seulement maintenant, près de dix ans après sa sortie, que les programmeurs ont intégré les leçons de l'Amiga classique. Pour ce qui concerne les Amiga AGA, on n'a encore aucune idée de leurs capacités réelles. Jusqu'à présent les versions AGA ne bénéficient que de peu d'optimisation et n'impressionnent guère plus que leurs homologues ECS. Heureusement, il existe des groupes de développeurs comme Team 17, Teamique ou Bloodhouse pour nous montrer ce dont un Amiga 1200 est capable.

### Simple et efficace

Vous avez déjà vu de la 1<sup>re</sup> vous débarrasser de la première vague de l'ennemi du schéma professeur Schumann les francs libéraux ? "Mortu vos denis". Cela n'a pas content, se décide à vous prendre

de nouveau la tête avec d'autres tentatives, plus meurtrières les uns que les autres, à l'ère du son spatial. J'ai eu mes heures récemment pour vous, le votre aussi. Vous avez désormais à votre disposition le Plaster PK2, arme de combat surpuissante avec laquelle il vous faudra nettoyer les cinq mondes, chacun d'entre eux composé de six niveaux. Autant vous le dire tout de

### Des graphismes somptueux

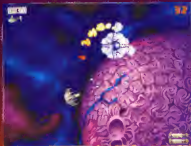
selon, ce n'est pas de tout repos. Si vous êtes un vétéran de la veille dans le monde des jeux vidéo, vous vous rendrez compte tout de suite que Super Stardust n'est ni plus ni moins qu'une version mise au goût du jour d'un des premiers jeux d'arcade : Asteroids. Le fait reste simple. Pour chaque niveau, vous devrez nettoyer le secteur de tous les ennemis qui pointeront la bout de leur nez, ainsi que des divers ennemis qui pointeront s'y bouger. Les nouvelles



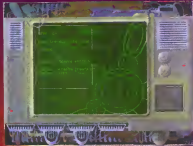
▲ Ce best-seller est entièrement sur le modèle Atari. Ce qui rendait d'autant plus difficile d'obtenir.

profondément bien entendu des divers "bons bonus" apparaissant après la destruction de différents ennemis. Ainsi, on peut augmenter sa puissance, de plus, ses points, réduire son énergie ou le bouclier. Lors de certains niveaux, des vaisseaux transporteurs d'armes paraissent à l'écran. Il vous suffit alors de les détruire pour pouvoir récupérer de nouvelles armes, les scolytes du professeur sont finalement vides. On trouve des petits engins in-





Il ne faut pas jouer avec le feu ? A supposément, le propriétaire de ce véhicule n'a pas su de ce principe et s'en est vu les doigts.



Chaque niveau se compose de six niveaux. Pour chacun d'entre eux, le programme vous donne toutes les infos nécessaires.



Le thème est très riche et il faut, surtout, le faire évoluer de façon constante.

Le thème est très riche et il faut, surtout, le faire évoluer de façon constante. Mais pour le Super Stardust, il faut le faire évoluer de façon constante. Mais pour le Super Stardust, il faut le faire évoluer de façon constante. Mais pour le Super Stardust, il faut le faire évoluer de façon constante.

**La classe intermédiaire**  
Si le thème est très riche, il faut le faire évoluer de façon constante. Mais pour le Super Stardust, il faut le faire évoluer de façon constante. Mais pour le Super Stardust, il faut le faire évoluer de façon constante.



Chaque niveau se compose de six niveaux. Pour chacun d'entre eux, le programme vous donne toutes les infos nécessaires.

la machine, n'a fait mieux dans le genre. Il n'est difficile de retrouver le résultat mais voir un thème diffuser à toute vitesse, et ce avec un caractère d'urgence, n'est pas une tâche facile. Les graphismes AGA, la grande force de Super Stardust, n'ont dans le fait que les auteurs ont su offrir rapidement et avec des graphismes très de programme d'images de synthèse. Pour SSG, tous les niveaux ont été réalisés et je pense vous assurer que le monde est très riche. Ici, on assiste à du replaying et du

## Une jouabilité grandement améliorée

Mais pour le Super Stardust, il faut le faire évoluer de façon constante. Mais pour le Super Stardust, il faut le faire évoluer de façon constante. Mais pour le Super Stardust, il faut le faire évoluer de façon constante. Mais pour le Super Stardust, il faut le faire évoluer de façon constante.

mal non plus les avoir, mais qu'il l'origine la pratique pour plus de temps. Ici, on assiste à du replaying et du. Mais pour le Super Stardust, il faut le faire évoluer de façon constante. Mais pour le Super Stardust, il faut le faire évoluer de façon constante. Mais pour le Super Stardust, il faut le faire évoluer de façon constante.



Chaque niveau se compose de six niveaux. Pour chacun d'entre eux, le programme vous donne toutes les infos nécessaires.

## L'avis de Michel

Le premier Stardust n'avait interloqué par la qualité de sa réalisation mais le jeu restait beaucoup trop difficile. Cette version AGA offre une fois encore une réalisation à la hauteur de la machine mais en plus une jouabilité beaucoup mieux réglée. Même si le principe de jeu reste vieux comme le monde, l'intérêt ne s'enlève pas. Super Stardust fait donc partie des programmes qu'il ne faut absolument pas manquer lorsque l'on est possesseur d'AT260.



Chaque niveau se compose de six niveaux. Pour chacun d'entre eux, le programme vous donne toutes les infos nécessaires.



**Graphisme** 18  
**Son** 17  
**Animation** 17  
**Durée de vie** 14

● Graphisme très riche  
● Son très riche  
● Animation très riche  
● Durée de vie très riche

● Pas de mode de jeu  
● Pas de mode de jeu

**Avis de**  
Super Stardust AGA

Technique : A 100 %  
Son : A 100 %  
Animation : A 100 %  
Durée de vie : A 100 %

Texte sur : Amiga 1200



E  
C  
S  
T  
I  
A  
T  
I  
O  
N  
I  
C  
A**Sanglant****Lubrique****Violent**





**Comique**



**Ésotérique**



**Immoral**

**L  
A  
  
R  
È  
V  
È  
L  
A  
T  
I  
O  
N**



Plus de quatre ans de travail sur ce bijou de jouabilité. Voilà de quoi donner des sueurs froides à LBA et faire se retourner Alone in the Dark dans sa tombe !



▲ Tout, en m'aura tout fait dans Ecstatica : assommé, éliminé, pendu par les pieds, massacré à coups de marteau... et transformé en grenouille !  
Wassah ! Je vous rentrerai chez moi !



▲ Neuseulement que votre personnage semble posséder quelques notions d'équilibrisme !



Comme Ken dans la série Kung-Fu (Okay, j'ai vu Pulp Fiction), le jeune voyageur parcourait le monde à la recherche d'aventure et de rencontres enrichissantes (90 60 90). Avec sa fidèle monture, il tentait chaque jour de se rapprocher un peu plus de l'Éternité. Un peu comme Lady Laker à la dernière page. Ce jour-là, le soleil à eu raison de son endurance. Assailli et épuisé, c'est avec soulagement qu'il aperçoit un village à quelques encablures. Ce pays est tranquille, plus d'un voyageur, échoué dans cette contrée perdue, a dû jouer les Robinsons Crusoe sans le savoir. Conscient que sa bonne étoile avait une nouvelle fois gardé ses pas vers cette aire de repos providentielle, il fraîchit d'un pan de bois le petit pont le séparant du village. Sûr de l'autre côté, des bruits suspects dans les hautes herbes contrastant étrangement avec le silence ambiant, cristallisent en un instant l'importance de son erreur. FUIT ! Cette ignorance inconsciente ne le laisse pas de glace, un demi-tour effectué en un doigt de seconde et le voilà en train de dévaler vers le pont. Malheureusement, le destin ne lâche pas facilement sa proie. Le structure de bois ne résiste pas à sa se-



▲ Ça t'hangar n'est pas loin !

conde tentative de passage et s'écroule sous ses pieds. Il ne doit se serrer qu'à un réflexe acquis au cours de ses fréquentes tête-à-tête avec la mort et s'agrippe en urgence. Un peu ébranlé par la tournure que prennent les événements, il commence d'un pas mal assuré sa marche du village, qui n'aura rien de touristique !

## L'héritage Alone

Pour définir le jeu, imaginons un produit hybride entre Alone in the Dark et Another World. Vous obtenez alors un Ecstatica «Janin». Car le dernier Pygmalion n'est un produit en usage, novateur et ingénieux. Actuellement, on décline un attaché de presse Pygmalion de ses collègues autant

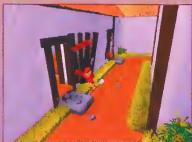
à sa casquette «Ecstatica Forever» et son T-Shirt Newstorm qu'à sa sourire radieux face sous des yeux perillants de fiente ! L'objet de leur contentement ne peut se résumer à une modeste comparaison entre deux produits, même si ces derniers ont révolutionné le jeu vidéo. À Alone, il emprunte son système de canéras et son concept de base. Vous dirigez un personnage animé en trois dimensions de façon

## Un produit en marge, novateur et ingénieux

réaliste, fier de son humanité et d'une grande intensité avec les décors, les objets et ses collègues 3D. Le jeu Alone employait une technique polygonale à base de triangles, le programmeur et concepteur Andrew Spencer a préféré les sphères, occasion d'ajouter un nouveau terme technique à la longue liste des programmes PC : la 3D «Polygonale Ellipsoïdale». Discussion entre joueurs du 2000ème siècle : «Il s'agit d'un Conanche W ? Tu verras le Wavel Galactic Fractalo-



▲ Un moine érudit commente les livres que vous sortez de la bibliothèque, vous en apprenant ainsi davantage sur les légendes locales.



▲ Comme dans LBA, un mode d'essai vous permet de ne pas éliminer certains individus un rien port de colle (type boueur).





▲ Un agenda découvert dans le jeu vous en apprend davantage sur le scénario et vous permet d'écouter de superbes voix digitalisées.

Multiforme, il en jette l'air, il est tué sans pitié avec Inferno II et le New Power Goumad Shading à l'intégration Ultra 2 il l'honneur. » Sachez que le rendu graphique de cette nouvelle technique est beaucoup plus convaincant que celui d'Alone. Les animations du personnage sont d'une souplesse étonnante et voilent l'absence d'un manège du détail, d'un chasseur de vie, à l'effet du monde mouvement capable de renforcer l'illusion de vie. Un choréographe 3D en quelque sorte. Le monde du chasseur, complétant pour l'occasion les fonctions de graphiste et scénariste. Alone Maedron. Alone, si tu nous lis, saches que nous sommes tous très fiers



▲ Les passages étroits se révèlent parfois très dangereux pour votre personnage.

de ton travail, apport incontestable au patrimoine ludique français en Angleterre ! Les similitudes avec Alone in the Dark ne s'arrêtent pas là. Dans l'esthétique vous pouvez aussi choisir d'incarner un homme ou une femme ; les objets ramassés sont tenus en main et animés avec le personnage. Enfin comme dans Alone 3, votre aspect physique peut subir quelques altérations aussi amusantes qu'originales. Sur d'autres points, le petit nouveau s'éloigne du modèle : les décors sont ainsi en 3D texturisée et non en images bitmap, mais c'est véritablement au niveau du jeu lui-même qu'Endonica se démarque résolument, en atteignant des sommets de jouabilité inconnus à Alone. Et précisons-le, pour ne pas se faire d'ennemis mortels, aux jeux d'aventure en règle générale.



▲ Les endroits les plus incongrus sont parfois aussi les plus sûrs !

ment, en atteignant des sommets de jouabilité inconnus à Alone. Et précisons-le, pour ne pas se faire d'ennemis mortels, aux jeux d'aventure en règle générale.

#### La surprise du chef

À ce niveau, on peut le rapprocher d'Another World, le jeu d'aventure/action signé Eric Chahi qui marqua l'année 1991 par ses multiples innovations. Les atouts principaux de ce produit consistent autant en son originalité technique que scénaristique, avec en particulier un surprenant déroulement interactif de l'aventure. Le joueur plonge dans un univers étrange, en l'absence de tous repères, état balbutiant d'événement en événement avec un égal étonnement. Emprisonné dans une cage suspendue, vous pouvez

vous en échapper en jouant les pendules pour la faire choir sur un garde nocturne, s'accrocher dans un couloir pris d'assaut par une horde de soldats mal intentionnés, vous étiez « vus » d'affaire par un fidèle cantard d'infirmerie... Endonica possède aussi cette rare caractéristique de pouvoir sans cesse surprendre le joueur. La plupart des situations dans lesquelles vous vous retrouvez se révèlent aussi incongrues qu'amusantes. Le ton est donné dès le premier écran avec deux personnages armés qui s'occupent immédiatement votre attention : un lutin armé d'une masse d'une taille égale à la sienne, jusqu'à ce qu'il semble au milieu des hautes herbes, se dirige d'un pas décidé vers vous. Au fond de l'écran, une fillette sautillante en fredonnant et se dirige vers ce qui semble être une



▲ Je n'hésite jamais à décrire ce personnage !



▲ Ce dragon bleu volant ne mérite pas l'apprehension qu'il ne suscite pas de déclencher chez le joueur étonné.



▲ C'est gentil de tenir compagnie aux créatures, mais je ne pense pas qu'il apprenne la noblesse du geste à sa juste mesure.





▲ Avec ses frondes, elle est bien plus redoutable qu'elle en a l'air et radicalisme même le loup-boisier.



▲ Je continue, ça fait très très mal.

étable. Vous disposez alors de plusieurs possibilités, vous diriger tout droit vers la petite fille, tenter d'ouvrir la porte ou prendre à droite après cette boutique. Lors d'une première partie, il est rare qu'on prenne le risque d'affronter le premier ennemi venu sans armes, ne serait-ce qu'un gnomme. À moins bien sûr de faire partie de l'élite des Kamikazes Informatiques. Pen- nesi est, on ne cesse de le dire, un héros (terme de l'armée) Doon sans utiliser une autre arme que la tronçonneuse ; ceux qui ne jouèrent jamais à Indy 500 autrement qu'en prenant le circuit en sens inverse pour créer les pires carambolages let-le- res repasser un sourire triomphant aux lèvres sous tous les angles), etc. Aussi, vous privilégiez la solution : s'élancer tout droit, tournant ainsi le dos au danger potentiel que représente un loup pas plus haut que sa poitrine raie, pour tomber dans

l'embuscade d'un des pires ennemis jamais rencontrés dans un jeu vidéo jeté dans la vie encore moins, du moins je ne vous le souhaite pas). Le loup (gros) ?) boeuf.

## Votre pire ennemi

Je sais. Des monstres vous en avez croisé plus que de raison au cours de vos longues heures de jeu, moi aussi. Mais jamais un seul ne fut plus obstiné et ténace que ce loup-boisier. Dès la première rencontre il ne vous lâche plus. Et tant que vous ne l'aurez pas décapité à l'aide d'une série d'appuis, il vous poursuivra partout à l'inférieur. Heureusement, le

## Ecstatica fourmille de surprises !

village recèle une multitude d'endroits capables de vous offrir un abri momentané dans une armoire, à l'intérieur d'un tonneau, entre deux tonneaux, etc. Ce loup a dû trop regarder de « Rocky » dans sa jeunesse car à la fin de sa vieillesse tendron de ne jamais poser un genou à terre et que qu'il soit la solution : s'élancer tout droit, tournant ainsi le dos au danger potentiel que représente un loup pas plus haut que sa poitrine raie, pour tomber dans



▲ On peut suivre nos parcours au travers de village aux coteries de nous le joignant !

en sachant que vous le retrouverez tôt ou tard, perfidement à vous attendre patiemment dans une grotte ou au détour d'une rue. Pour revenir à notre premier face à face avec le loup, sachez que ce dernier doit avoir des racines bruyantes, car il possède quelques notions de loup-play. Ainsi votre première altercation tourne nettement à son avantage. Pas par surprise, il vous ruse de coups jusqu'à perdre de connaissance mais de vous tue pas. Il vous traîne jusqu'à une maison et vous accroche comme un morceau de viande ou, pour trouver une comparaison plus à propos, comme un vulgaire sac de sable. Vous connaissez tous la relation solo-maso qui lie un boxer à son sac de sable. Il s'agresse donc de vous à faire un joli visage tout gonflé avant de s'éloigner, visiblement fier de sa besogne. Après quelques secondes de patience pour lui laisser le temps de s'éloigner, vous parvenez à éblouir vos lins jusqu'à regarder la terre ferme un peu brutalement. Enfin libre ! Sachez cependant que ce n'est qu'un avant-goût de ce que vous attendez, les monstres d'Ecstatica sont particulièrement malins.



▲ C'est bizarre, mais de temps en temps, je me suis abimé...

## Paranoïa miniature

Même les lattes vous donneront du fil à retordre. La morale : « On a toujours besoin d'un plus petit que soi » demeure de mise, mais pas en votre faveur. Les bénéficiaires sont les autres monstres que les maîtres s'empressent d'aider en ralentissant votre progression. Pour cela, ils disposent de multiples moyens et leur petite taille leur permet quelques acrobaties déconcertantes. Il m'est ainsi arrivé d'être jeté au sol par un rognon volant (un loup suspendu à un fil tel Tarzan à la liane), surpris je ne relève franchement contrain par une telle humiliation, un autre rognon profite alors



▲ Encore lui ! Le loup-boisier ne vous lâche pas d'une remède et n'hésite pas à quitter le village pour vous travailler la coque.

## SOS squelettes maltraités

Certaines séquences de combat sont franchement hilarantes avec des ennemis originels comme des guerriers invisibles ou un gardien introuvable. Ces squelettes s'écroulent les uns après les autres à vos pieds dans une véritable chorégraphie mortuaire !







▲ Être une grenouille comporte quelques désavantages comme celui d'être à la merci du premier volatile venu !

de la seconde d'indécision provoquée par mon orgueil fléchi pour se précipiter dans mes pièges et me refaire chuter ! Là, ce fut le nom de trap, le geste qui fait déborder le vase, je m'approche donc de l'endroit où le terrible modèle néo-lit se sautonne triomphalement pour apercevoir, stupéfait, un lutin ténu et émergeant de l'herbe ! Armé de ma masse d'arme, je m'apprête à faire de la courtoisie de sang quand



▲ Le dragon empiète au-dessus du bureau de ce sorcier laesse présager un sort bien peu réjouissant si vous lui manquez de respect.



▲ Ces types ne sont comme des vers se débattant à l'ère la source des génocides contemplatifs des malades toutes proches.

Je remarque que ce dernier n'est pas seul. Un second apparaît tous les pieds... puis un troisième ! Ils sont montés les uns sur les autres pour m'attendre ! Le temps d'admirer l'audace de la manœuvre et ils portent leur premier coup ! Visiblement, même les plus petits de mes adversaires ne doivent pas être pris à la légère. Vous apprendrez à vous défendre des embuscades de lutins, jamais très dangereuses mais très désolantes pour votre inquiétude ! L'estacata fourmille de surprises de

ont acrobates et les plus instables emmènent souvent de s'en laisser aller ! Mais par exemple, qui a toujours eu confiance en la solidité de mes nerfs, deux jours de l'internet et voilà que je commence à flâner les murs et à plonger à chaque intersection de couloir avant de dévaler en hurlant, persuadé d'avoir aperçu le loup-basard à mes trousses. Je dans dans un placard, c'est plus sûr. Depuis l'aveu de mon génocide de nains, Deller et Fred me regardent de travers. Je ne quitte plus mon Magnum 44. L'estacata a transformé ma vie en un véritable enfer, je ne dors plus. Les gens font le signe de croix en m'apercevant dans la rue. Je suis plus mort que vivant, je ne tendrais pas à franchir le cap.

#### Anticléricalisme primaire ?

Comme la main à l'écart n'était pas suffisamment préoccupant, voilà que l'estacata me pose un gros problème de conscience... (je tair plein de canifs (des monies, pour être précis), enfin au moins un. Le premier est tombé « accidentellement » du clocher de l'église, les autres ont sans doute mal encaissé mes coups de masse d'arme, mais ils ne voulaient pas me voler leur re-

breux, ne sont pas plus intéressantes. Par exemple, une fillette défunte, un vieux sorcier senile, un père de famille, un milliardaire mort de trouille, un hobo en chaleur (P.S. aussi j'ai de moi-même avec Zippo), un lépreux mendiant, etc. Le monde médiéval dans lequel nous plonge l'estacata est aussi étrange que violent et drôle. Et j'en passe, qui vont avoir quelques problèmes pour gérer ce produit après l'étalage grand-guignolesque de leurs états d'âme post-DOOM 2 ! (Comprend qui veut.) Car l'estacata s'enivre franchement violent, à défaut d'enlants perdus, produits d'une imagination aussi fertile que mortelle, ce à droit à des monies pendus, des jeunes filles évanouies, des villageois crucifiés, bien présent eux, sans invocations cachées ni contestations possibles quant à ce qu'ils représentent.

#### Shocking !

Loin de moi l'idée de faire l'apologie de la violence dans le jeu vidéo, bien au contraire, je ne saurais trop conseiller ce jeu au joueur averti. Mais il faut admettre que le jeu vidéo sert peut-être à petit de l'univers enfantin, ou certaines personnes voient



▲ Knight of Thirk ? Tel est mon nouveau titre. Mais on serait fier de voir le site avant.



▲ Le loup-basard s'élance pas une seconde à vous balancer sous le regard outré du petit Jossu.









▲ Griez plan sur l'arbuste !

pas le jeu le sont aussi. Comme les rats envahissant les vieilles bâtisses du village qui se gressent à vos pieds si vous restez au même endroit trop longtemps, les envahisseurs d'oiseaux lorsque vous passez près du lac ou de l'épouvantail, etc. Les poètes regretteront que l'herbe ne frémisse pas au vent et les feuilles des arbres ne s'abâtardissent à sa douce musique.

### Pourquoi tant de haine ?

Que de commentaires pour un jeu qui n'a finalement « que » 32 %, me direz-vous. Et c'est avec des trinités dans la voix, de plus « exactement » avec deux doigts tremblants que je réponds à votre strabisme inquiet (un œil fixé sur la note d'indignité, l'autre sur le score très évocateur « Pourquoi tant de haine ? Estetica à un gros défaut. C'est très douloureux vous savez d'annoncer une telle vente sur un jeu qui autrement aurait eu plus de 95 % pour ce qu'il apporte au jeu vidéo. Le jeu manque en effet cruellement de finition, ce qui est irréparable pour un produit ayant subi six semaines quatre ans de travail. Tenez-vous bien, votre personnage est un T-1000, que du jeu, un T-2000 ! Rien ne lui ressemble, les décors comme les personnages animés, il traverse tout sans distinction, même ce qui n'est pas métable, sans honneur ni intérêt. Ce défaut est aussi notable dans l'Alone in the Dark, mais dans une moindre mesure. Bien sûr, l'insatiable vide d'Estetica tient supérieurement, le problème n'est pas amplifié, mais tout de même. Approchez vous d'un mur et portez une attaque, votre bras prolonge par l'arme la barre du mur. Or les bugs

decoques comme la possibilité de tuer un ennemi intra-muros, même si ce dernier n'est pas visible. Jamais gestion de collisions ne fut aussi imparfaite. Le manque de finition du jeu se ressent à d'autres niveaux. Une porte ouverte dans une certaine rue peut ne plus l'être dans une autre. Il arrive que votre personnage soit bloqué à un endroit précis sous une certaine forme. Ces défauts n'altèrent ni non votre

### Transformé en un batracien fulminant de rage !

progression dans le jeu, et ce fait avec, mais il rend un peu l'aise d'Estetica. L'aisance temporelle que la version testée ne fut pas tout à fait finale, mais il n'en restait rien. Ma description reste donc proportionnelle à l'intérêt du jeu : immense. Mesdames, Messieurs de Pygmalion, je vous en vendrais toute ma vie, tout d'Estetica 2 exempté du moindre reproche pour cet, à la rigueur, atterré ma rancœur.

### Des petits moins

De petits défauts, leurs points du manque de finition sont aussi notables, comme le temps d'installation. Vous pouvez aller au jeu l'installé sachant sur votre disque dur, une installation normale ne dépasse 12 Mo. Plus de 30 minutes de copie.

### L'avis de Thierry

Estetica correspond à la fois à l'aboutissement et aux prémisses d'un nouveau genre de jeu, où le joueur est libre de faire ce qu'il souhaite. Le produit approche le sublime, le manque de finition technique du jeu est donc très décevant. Mais ce défaut est rattrapé par les innovations et le plaisir que le joueur prend à évoluer dans ce monde. L'interactivité avec les décors et les personnages a été poussée très loin. Quand on pense que l'on peut faire mieux, ça fait rêver ! V. F. prévient en janvier.



### Discussion entre chasseurs

Votre mort donne lieu à deux séquences différentes, l'une d'elle où les monstres plénissent votre au comptoir d'une taverne et une autre au cours de laquelle le tueur se débat littéralement un lutin contre le mur ! Ils sont aussi sympas entre eux qu'avec vous les monstres.



▲ Cet air du marteau géant vous règle votre compte en un tour de main

ments impatients et de plaintes sourdes moulées sur DDA000. Du moins va, il m'arrive plus d'un million de fichiers sur le disque ! Je comprends que le programmeur ait privilégié l'intérêt de jeu à ce genre de détails, mais il ont leur importance ! Autre problème, les voix digitalisées (ou blèmes) ralentissent beaucoup le jeu si vous ne l'installez pas complètement (DMA000). Sur un 486DX2-66 avec une installation normale, les tonnes d'attente entre chaque phrase restent à la limite du supportable. Je suis réellement ravi d'avoir pu conclure sur des propos si négatifs, mais de tels défauts causent du tort au jeu, qui sans eux serait déjà atteint le firmament ludique. Estetica n'est donc pas moins un jeu hors du commun, aussi drôle qu'immoral et violent, aussi jouable que non linéaire, aussi basique que magnifiquement animé. Si vous n'avez pas de lecteur CD-ROM, achetez le à un copain, qui en a un !

Thierry Falcoz

# 94%

**Graphisme** 17  
**Son** 17  
**Animation** 19  
**Durée de vie** 17

● **Classe** : jeu d'horreur  
● **Classe** : jeu d'horreur  
● **Classe** : jeu d'horreur  
● **Classe** : jeu d'horreur  
● **Classe** : jeu d'horreur  
● **Classe** : jeu d'horreur  
● **Classe** : jeu d'horreur  
● **Classe** : jeu d'horreur

**Aventure / action**  
Édition 480 pages  
Support : CD-ROM

Technique : 32 bits CD-ROM  
Prix : 49,90 € (avec le jeu)  
Prix : 49,90 € (avec le jeu)  
Prix : 49,90 € (avec le jeu)  
Prix : 49,90 € (avec le jeu)

Testé sur : PENTIUM 90 avec lecteur CD-ROM double vitesse



▲ Voilà de quel genre lorsque son doit à l'empire qui l'On dit d'ail sur de Jekyll.



# U.S. NAVY

## La simulation prend son envol



À la rédaction, on l'attendait de pied ferme ce simulateur. Et pourtant on s'est tous réfugié sous les bureaux lorsque le CD a surgi en rase-mottes dans un hurlement strident de turbines surchauffées. Une fois enfermé dans le lecteur, il nous a remis une baffa en dévoilant ce qu'il recélait. À votre tour.

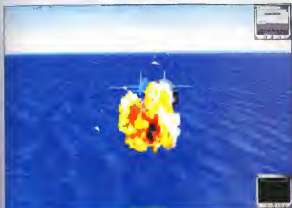
### PRÉPARATION DE MISSION

Voilà la préparation type d'une mission se déroulant lors de la campagne. D'abord un briefing général pour toute l'escadille, suivi d'une présentation de la mission elle-même. Enfin vous pourrez observer la carte, puis choisir votre chasseur et son armement avant de décoller.





# FIGHTERS



▲ «Impact». Mais ce chasseur n'est peut-être pas encore abattu.

**P**arfois, le monde de l'informatique ludique se montre sans pitié. En effet, on en vient même à regretter de ne pouvoir maîtriser le temps et se transporter à une époque où les Pentium 90 se vendront au prix d'une perceuse à percussion. Voilà le genre de ruminations déprimées qui baignent votre esprit en découvrant USNF.

C'est vrai, quoi ! Ils n'avaient pas le droit de sortir un simulateur de combat en SVGA. C'est indécrot !

## Mouchoirs non inclus

Vous l'avez compris, USNF est le premier simulateur de combat à utiliser vraiment les possibilités du SVGA. C'est suffisamment remarquable pour que l'on se perde

avant tout sur cette caractéristique, hélas aussi de ne pas entretenir de faux espoirs par la suite. Dans les faits, le jeu vous propose une multitude de résolutions graphiques, allant du VGA au 1024x768. Oui, vous avez bien lu. Mais, si cela peut vous rassurer, dans cette résolution même, le

## Des graphismes ahurissants

Pentium 90 précité rame allègrement. À moins d'enlever toutes les textures ou de baisser énormément le niveau des détails livrés. D'ailleurs, pour ceux qui envisagent malgré tout de l'acheter, il faudra penser à élargir votre moniteur d'une loupe, ou de le changer pour un 25 pouces.



▲ Les objets autres que les avions bénéficient du même souci de détail. C'est exparpe !

## SITUATIONAL AWARENESS

On peut expliciter ce terme par «la prise de conscience de la situation environnante». Ce concept est primordial dans le domaine du combat aérien, car un pilote doté d'une bonne S.A. a plus de chance de rentrer à sa base en un seul morceau qu'un autre moins doué. En fait, c'est surtout la faculté de repérer l'ennemi le premier, ce qui vous donne d'emblée de grandes chances de sortir vainqueur de l'affrontement. Le problème est qu'en simulation le joueur ne perçoit son environnement qu'à travers des deux plans de l'écran, et se retrouve d'entrée très handicapé. Il revient donc au programme de lui «prêter» des yeux pour pallier ce manque, par le moyen de vues externes ou de tracking. À ma connaissance, seuls des jeux comme Chuck Yeager Air Combat, Falcon 3, et maintenant USNF offrent des «outils visuels» suffisamment puissants pour doter le pilote virtuel d'une bonne S.A. C'est un peu dommage pour les autres, d'autant plus que si vous ne pouvez repérer un ennemi rapidement, lui, étant géré par l'ordinateur, peut vous localiser toutes les millisecondes !

Les caractères sont tellement petits qu'ils en deviennent quasiment invisibles. Quant au mode 640x480, il ne sera accessible qu'aux possesseurs de 486 DX2 66 et autres Overdrives, mais toujours au prix des textures et du détail. En continuant vers le bas, on en arrive au 320x400, qui correspond aux 486 puissants équipés de cartes graphiques Local Bus. Cette résolution offre un niveau de détail très supérieur au VGA classique, bien que le fait d'avoir plus de pixels dans la hauteur que dans la largeur donne parfois des résultats bizarres à l'écran (genre miroir déformant). Au niveau planche, il reste évidemment notre mode habituel du 320x200. Mais même dans celui-là, USNF s'avère graphiquement supérieur à tous ses concurrents, F-14 Fleet



▲ Un Su-33 effectuant le figure du cobra. Impressionnant, non ?



## À VOUS DE CHOISIR

Voilà les six chasseurs que vous aurez le loisir de piloter dans USNF. Notez le Su-33, le version navale du fabuleux, magnifique, étourdissant Su-27. Remarquez aussi le F-104, petit, minable et peu maniable (brut, ridicule au point qu'on peut se demander pourquoi ils l'ont choisi !)



▲ F-104 Starfighter.



▲ F-14B Tomcat.



▲ F-22 Lightning II.



▲ F/A-18G Hornet.



▲ Su-33 Flanker-B.



▲ A-7E Corsair II.

Defender y compris. Les textures employées sont vraiment superbes, et l'animation reste suffisamment fluide sur 486. Après tout, il semble que le VGA ait encore quelques beaux jours devant lui ! Mais ne rêvez pas, sur un 386, même équipé d'un coprocesseur, il faudra sans cesse brider le niveau de détail pour que le jeu tourne correctement. Malgré toutes ces contraintes, il faut reconnaître que les performances graphiques de USNF tiennent de l'exceptionnel et qu'il se montre le digne successeur de Chuck Yeager's Air Combat.

### Chuck est passé par là

Les amateurs de simulation de vol ont probablement passé un jour ou deux à Chuck Yeager's Air Combat. Ce jeu avait à l'époque (c'est-à-dire quatre ans à peine !) révolutionné le domaine de la simulation de

combat par une vraie 3D d'animation et une jouabilité jamais vues jusqu'alors (voir encadré). L'équipe de programmation avait centré l'action sur le combat lui-même, et en particulier, avait été la première à vraiment s'attaquer au problème de « situational awareness » (voir autre encadré).

## À la rescousse de Boris

C'est-à-dire à la bonne appréhension par le pilote de ce qui l'entoure. La recette s'était révélée aussi originale que réussie, confiant à Chuck Yeager's Air Combat le statut de grand classique. Il était par conséquent tout naturel que l'équipe reprenne le même système de jeu pour USNF. Cela si-

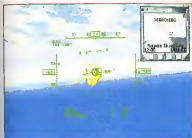


▲ L'écran d'informations. D'écritures données très intéressantes sur les ennemis que vous pouvez piloter, ou affronter.

gifié donc que ce dernier, comme son ancêtre, se classe dans la catégorie « simulation de conduite ». En effet, tout ce qui a trait à la simulation de vol, décollage, atterrissage, mais aussi gestion des systèmes

radars, se voit réduit à sa plus simple expression. Les atterrissages sur porte-avions, par exemple, sont bien moins convaincants que dans F-14. On ne retrouve pas cette agression de « crash contrôlé » sur les cibles d'arrêt du pont. En revanche, le jeu excelle vraiment dans le domaine de l'engagement et les tactiques qu'en découlent. Juger-en-plein, les programmeurs ont porté un soin extrême à l'intelligence des pilotes gérée par l'ordinateur. Vos adversaires, selon leur expérience, peuvent se révéler plus que coriaces. Ils connaissent parfaitement toutes les figures du combat aérien (casseux, split-S, Immelman, etc.) et n'hésitent pas à les valser. De plus, ils se montrent agressifs, d'un jugement sûr, et tirent profit de la moindre de vos erreurs tactiques. Engagez-les, vous aurez une paire de Nags en dogfight, et vous





▲ Tir au canon sur un bombardier ennemi. C'est du solide ces bêtes-là !



▲ Essayez un peu l'atterrissage par temps brumeux. Le porte-avions n'apparaît qu'au dernier moment !

pourrez être certain que pendant que vous en poursuiviez un, l'autre cherchera immédiatement à se mettre dans vos six heures. À l'inverse, si un ennemi se retrouve dans une position très défavorable, il cherchera à se désengager du combat par tous les moyens. Heureusement pour vous, vous disposerez d'un allier, sinon de plusieurs, dans la plupart des missions proposées. Vous pourrez leur donner toute une série d'ordres selon la situation, comme « enterrer vos six heures », « attaquer telle cible désignée », « attaquer tel type de cible », etc. Et soyez sans crainte, ils se montreront aussi efficaces et diligents que vos adversaires ! En conclusion, le rythme

de l'action reste toujours soutenu, palpitant d'un rythme tout simplement inouï, et la victoire finale n'en prend que plus de saveur. Pour diriger votre chasseur au cours de l'action, l'utilisation d'un bon joystick analogique s'avère bien sûr indispensable. À ce sujet, on peut regretter

## Faites décoller vos tympans !

que le programme ne gère pas l'inertie des commandes, ce qui signifie que le recadrage du manche provoque par exemple l'arrêt immédiat de tout roulis. Sinon, toute la gamme Thrustmaster est parfaitement reconnue, contrairement au Flightstick Pro, qui n'a pas semblé digne d'une configuration dédiée. Par conséquent, vous ne pourrez pas profiter de son confort. Je sais très bien, et je n'ose de ne pas être le seul. Malgré tout, la roulette des gaz est quand même reconnue par le programme.

**Un système d'aide complet**  
L'originalité de Chuck Yeager Air Combat réside dans un système de fenêtres vous



▲ A votre avis, plus beau que FS 5, ou non ?

## DU PLUS GROS AU PLUS FIN

En premier, on ne le voit pas du tout : l'image du MD447-3, puis la Jaguar, puis le porte-avions. Il n'est pas possible de différencier le gros du fin.



donner toutes les informations nécessaires sur votre appareil et ce que vous retournez, et que l'on retrouve exactement dans USMF. En fait, une fois installée dans votre chasseur, vous ne voyez que la por-

tion supérieure du cockpit, donc uniquement le HUD, et aucun autre instrument. Vous pouvez cependant faire descendre la fenêtre et profiter alors d'une vue pluri-écran avec seulement le HUD en avant-sta-



▲ Le nez du cockpit. Le HUD est le seul instrument à rester, le reste apparaît par la suite des fenêtres.



## VUES EXTERNES

Voici les vues qui ont décidé toute la rédaction à se cotiser pour acheter à Olivier un avion telle XL. Plus sérieusement, certaines d'entre elles s'avèrent vraiment utiles, comme les vues relatives de l'ennemi par rapport à votre appareil.



tion. Pendant le vol ou les combats, il vous sera possible de faire appel à des fenêtres d'information selon les besoins. Par exemple, les points de navigation pendant le vol, le radar et l'état de l'atmosphère lors d'une interception, ou encore la vue de la cible et le radar d'alerte pendant le combat. C'est tout à l'avantage du joueur, qui peut ainsi sélectionner les informations

qu'il juge pertinentes à un moment donné, sans être abreuvé par un flot constant de données multiples (et pas toujours nécessaires). Une fois le contact établi avec l'ennemi, vous avez accès à de multiples vues (tracking, panoramique, relative, externe, etc.) qui vous permettent de le suivre dans ses évolutions. Notez que les fenêtres sélectionnées restent toujours affichées

quel que soit le type de vue choisie. Par exemple vous pouvez ouvrir une fenêtre vous montrant vos sauvegardes pendant que vous suivez la progression de votre missile vers sa cible. On en vient à se demander comment on faisait avant ! Mais gardez à l'esprit que vous ne pourrez jamais ouvrir plus de quatre fenêtres à la fois, ni qu'elles engendrent d'autant que votre champ de

vision. Une petite remarque en passant, ces fenêtres sont tellement petites en mode 640x480 que l'on éprouve beaucoup de mal à les lire, à moins de disposer d'un écran 17 pouces. Et là, un argument de plus en faveur du bon vieux VGA ! Ça ne vous suffit pas ? Et bien vous pourrez aussi paramétrer la difficulté comme bon vous semble, à partir d'un menu accessible



# KICK OFF 3 EUROPEAN Challenge

Retrouvez les 24 meilleures équipes internationales et 96 club européens ! Jouez avec les plus grandes stars du football : vous aurez besoin des meilleurs joueurs mondiaux pour gagner l'une des 12 Leagues et Coupes, et pourquoi pas la Coupe du Monde !

#### Graphismes époustouflants :

Animations d'une superbe fluidité... Un jeu très vivant grâce aux 1500 sprites détaillés (portiers, juges de touches, entraîneurs et bien d'autres !)... Plusieurs sortes de terrains (boueux, sec...)

#### Qualité sonore étonnante :

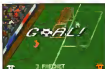
Le bruit de la foule et les chants des supporters vous plongent dans la folle ambiance d'un grand match !

#### Jouabilité exemplaire :

16 possibilités d'actions par joueur. Admirez la puissance de course de l'arrière, la précision des passes du meneur de jeu et le jeu dévastateur de l'ailier... comme si vous y étiez ! Jouez à un rythme infernal dans une ambiance détonnante !

#### Caractéristiques :

- Mode entièrement...
- Ecoutez les conversations des joueurs et analysez le match.
- Editez les noms des joueurs
- Jouez avec les plus grandes stars du football mondial
- Sauvegardez vos meilleurs lés et préparez-vous pour le concours du Meilleur But
- Des options de contrôle et de vitesse de jeu qui feront le bonheur des novices comme des pros
- Une grande facilité de contrôle grâce au joystick
- 4 boutons (optionnel)



## C'est foot !



Présenté au

### SUPERGAMES

le Salon International de la High-Tech de Londres

30 Novembre - 4 Décembre 94

Paris - Porte de Versailles

## Jouez et gagnez

le top pour vos micros, DES LECTEURS CD ROM DES PACKS MULTIMÉDIA VOS JEUX PRÉFÉRÉS SUR CD, PC, AG



TELEPHONER VITE AU

## 36 68 22 24

24h/24 pour commande

Disponible sur PC 3.5, PC CD-ROM, Amiga 500/600, Amiga 1200 et CD-32. VERSION FRANÇAISE

Ubi Soft 28, rue Armand Carrel 92108 Montrouille Cedex

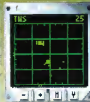
Ubi Soft

ANCO



## FENÊTRES SUR LE MONDE

Voici les huit fenêtres d'aide que vous pouvez ouvrir à tout instant lors d'une mission. La fenêtre de la cible est particulièrement pratique pour anticiper ses manœuvres. Celle de l'enveloppe vous aide à ne pas décrocher lors d'un atterrissage.



▲ Un instant du paradis dans cet univers de métal forcené. Admirez le voir.

à tout moment du jeu. Vous l'imaginez aisément l'effet du poids de votre armement, et redouble l'assautement dû au soleil ou aux G, et bien d'autres choses encore. Il est même possible de choisir l'option d'immortalité ou d'armes illimitées sans être pénalisé dans le jeu (sauf dans votre amour propre). En somme, chacun y trouvera son compte. Le novice imbécile comme le vétéran coureur.

### Apprenez à combattre

Le but avoué de USNF étant de procurer au joueur l'expérience du combat aérien, tout est agencé en conséquence dans le jeu. Dans un premier temps, je vous conseille de choisir l'option «single mission». Dès, avec cinquante missions pro-

posées, vous avez largement de quoi faire ! Les quarante premières sont dédiées à l'entraînement et vous permettront d'apprendre pas à pas la base du vol : navigation, atterrissage, sortie d'un décrochage, etc., mais aussi les figures de vol utiles (ou utiles) lors d'un combat. Pour clore cet entraînement, vous apprendrez à utiliser au mieux votre système d'armement, avant de terminer par une mission complète mais pas trop difficile. Les missions qui suivent sont de difficultés variables, mais comprennent toutes un challenge, que le briefing ne vous dévoile pas forcément. Attendez-vous donc à quelques surprises, car ce combat aérien est souvent cet effet qui détermine le camp victorieux. En tout cas, il faudra savoir déployer des

trésors d'ingénierie technique ou avoir beaucoup de chance. Le combat aérien est un art difficile qui requiert réflexes, rapidité de jugement et agilité. Les programmeurs d'USNF s'attachent à vous le faire comprendre. Les missions offrent

## Créez et éditez vos missions

une grande variété, allant de l'interception à l'attaque de différents objectifs au sol, en passant par les escortes et les patrouilles. Vous pouvez aussi rejouer la plupart de ces missions avec chacun des six avions proposés, pour mieux apprécier leurs particularités (voir encadré). Comme

si ça ne suffisait pas, vous n'aurez que l'embarras du choix pour armer votre chasseur, que ce soit en armes air-air ou air-sol. Il est même possible d'embarquer des armes russes pour comparer leur efficacité avec leurs homologues américains. De plus, si vous voulez expérimenter une situation particulière, vous avez la possibilité de créer rapidement vos propres missions avec un éditeur simple, ou encore avec un autre, très complet, qui vous permettra de tout déterminer de A à Z. Cette dernière option vous donne même la possibilité d'éditer les missions proposées par le programme. En bref, toutes ces options confèrent à USNF une longévité exceptionnelle. Le seul regret vient du fait qu'une seule zone de combat est proposée, à savoir l'océan.



▲ «Fox site 1». La missile a manqué vers sa cible. Malgré que l'ennemi n'apparaît pas dans les alertes.



**Livraison  
CHRONOPOST  
en 24 H**

**JPF Import**  
**Prix - Service - Qualité**

**Livraison  
CHRONOPOST  
en 24 H**

Export tous pays

Export Worldwide

**(1) 46.24.33.19**

Nous sommes fournisseurs agréés de très nombreux magasins et chaînes spécialisées en jeu vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide, efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.

**Importateur - Distributeur**

**Revendeurs Contactez Nous !**

**3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO**

**Panasonic FZ-1**

**2521 F HT !!**

**2990 TTC**  
**Version française**



version Européenne  
Attention cette version  
n'accepte que les jeux PAL



**FZ-10**  
Evolution 3  
Millésime 95

Version 25% plus rapide, top loading,  
acceptant les jeux de toutes origines  
(pal, ntsc) en plein écran, fonctionnant  
sur les téléviseurs français par  
prise péritel.

**Sony Playstation**



**NEW**

Version française ou  
japonaise

**Sega Saturn**



Version  
européenne  
ou japonaise

**NEW**

**Nec FX**



Version  
française ou  
japonaise

**NEW**

**Jeux PSX**

Ridge Racer  
A.W.  
Motor Toon GP  
Phobos

Victory Zone  
Ultima Pandaeus  
Power Baseball 95  
Take Of the Gods Combats...

**Jeux Saturn**

Virtual Fighter  
Dayzone USA  
(Shinobi)  
Clockwork Knight

Gale Racer  
Punisher Dragon  
Tama  
...et plus

**Jeux Nec FX**

Phantom Soldier  
FX Fighter  
Street Fighter  
Battle Heat

25 jeux seront  
disponibles d'ici le 15  
septembre

**Sega 32X**



**NEW**

Version française  
ou japonaise

**NeoGeo CD2**



**NEW**

TOP LOADING  
Version  
française ou  
japonaise

**Goldstar 3DO**



**NEW**

**Jeux 32X**

Star Wars  
Dagob  
The Motocross  
Real Racing de  
Luxe

Off Road Magazine  
Tempo  
Super Afterburner  
Super Space  
Warrior

**Jeux NeoGeo CD**

Fatal Fury Special  
Art of Fighting 2  
Sidekicks 2  
King Of Fighters  
Samurai Shodown 2

Aerolighter  
Rings combat  
Rings Army  
Top Hunter  
King Of master 2...

**Jeux 3DO**

Super Street Fighter 2  
Samurai Shodown  
Nebel for street  
FBI Scanner  
Off Road Interceptor

Golden Riter  
Superdome  
Fisher Assault  
Thriller Park  
Description Man

**Accessoires 3DO**

Jepped 4 bouton special pour Street  
Fighter 3X  
Gun  
Full Motion Video  
Jepped

**Ntari Jaguar**



Version française

**Adaptateur pour 3DO**



L'adaptateur 3DO accepte  
tous les jeux 3DO ou  
Jaguar compatibles  
SUPER NINTENDO.

**NEW**

**Flight Stick 3DO**



Enfin un stick  
special  
simulation sur  
votre 3DO

**NEW**

**Carte 3DO pour PC**



Jouer vos jeux  
3DO sur votre  
PC et  
compatibles

**NEW**

**Tel (1) 46.24.33.19.**

**62 Bis av Charles de Gaulle**  
**92200 Neuilly s/seine - Métro Sablons**

**Fax (1) 47.45.23.54.**

Les prix peuvent être modifiés sans  
préavis. Prix non contractuels.



**EJECT ! EJECT ! EJECT !**



And much more!

Mais c'est pas fini ! Une fois que le combat sérieux n'aura (presque) plus de secrets pour vous, USNIF vous propose une campagne complète. Vous incarnerez alors un pilote embarqué sur le porte-avions Eisenhower. Celui-ci s'est dernièrement porté au large de la mer Baltique, près des côtes de l'Ukraine. En effet, des patrouilles ont récemment pris le pouvoir en Russie, et semblent un

## Le choix des armes

peu trop intimidées par les ex-intellectuels soviétiques détenus par l'Ukraine. Il recommandera donc à votre groupe naval d'aider les Ukrainiens à défendre l'intégrité de leur pays. Alléluia, je ne risiste pas au plaisir de vous donner l'objectif de la première mission, puisque vous vous retrouverez dans la situation avant-course d'escorter le pétrolier *Arctique* vers Eltsine en sécurité hors de Russie. À noter que les briefings sont tou-



▲ Dernière approche avant l'effort. Celui-ci n'est pas trop difficile.



▲ Die Maverick avant son impact sur un blindé russe. À cet instant, je ne donnais pas cher de son blindage.

donnés sous forme de films vidéo, ce qui est génial, mais malheureusement en anglais, pas sous-titré, ce qui l'est moins.

## Du jamais entendu

impossible de parler d'USNF sans mentionner son environnement sonore, qui approche de la perfection. Capacités du CD-Rom oblige, les sons disparaissent qui ac-

### L'avis de Fred

Ce jeu est tout simplement à tomber par terre. Un pied-de-nez à tout ce qu'il s'était fait dans le genre auparavant. Sa réalisation et sa jouabilité sont telles que l'écrit vous prend aux tripes et vous pousse à vous dépasser pour arriver à une victoire toujours incertaine. Celle-ci enfie aussi, je me suis surpris à pousser des cris d'enthousiasme plutôt que d'acquiescer à un défaitisme soufre de satisfaction. USNF est incontournable pour tous les paléontologues ou se respectent.

## CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT

Ancêtre de USNF, ce jeu se base sur l'expérience, en tant que pilote, de combat de celui qui est maintenant le général Yenger. Même pour l'époque, il ne payait pas beaucoup de mine graphiquement. En revanche, l'animation était ultra-rapide et fluide. De plus, ce qui avait fait son succès tenait aussi dans l'intelligence des pilotes gérés par l'ordinateur et le rythme effréné des combats. Pour gagner, il fallait acquiescer un peu de l'histoire des héros.



▲ Une victoire de plus ! Devenez qui le jeu n'en perd pas le compte.

carreggiati» was actions (well) to the cause, quite impressive (justified) by the cause, un peu ridicule en comparaison). On peut même entendre croire le bruit des transports de l'«Eisenhower pendant l'après-midi». Mais surtout, chaque manifestation est perçue de connotations d'une incroyable violence, et de plus très bien interprétées. Prenons l'exemple de votre officier d'armement, quand vous en avez un. Une vive papeete: celui-là! L'onze-vous à la poursuite d'un Mig, et vous l'entendez se frotter d'un gachos: gibilations. A l'envers... si vous parlez votre code de vue, il s'affale en feu et vous dit (en anglais), «At-take, je l'ai perdu». Fokan j'avait montré la voie, mais là on prend une impression de rhéisme sans précédent. Et finalement, tout en USFV contribue à donner au joueur une expérience unique et hautement du combat aérien. «Mettez-vous dans les yeux», c'est-à-dire, vous ne pouvez rien voir, car il y a trop de lumière.

**Free! Home Manager**

**94%**

**Graphisme**  
**Son**  
**Animation**  
**Durée de v**

18  
19  
16  
18



- Les graphèmes SVQA
- L'enseignement ignore
- Le mécanisme de l'action
- La courbure

- **Umsatzsteuern** sind abgaben, die vom Empfänger der Leistung zu zahlen sind

五、四、三、二、一、

Exterior - 400 franc support | CD, 1991

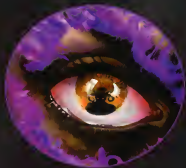


**Technique** - Minimum 300 MHz avec 4 Mo de Ram et le jeu GD-ROM 480-D3 avec 8 Mo de Ram et une graphique VGA Local Bus Conserve 7 ou 16 Mo sur disque dur.

**Testé sur : 4GB DRAM MHz, CD Rom  
double vitesse, 8 Mo de Swap**



OUVREZ L'OEIL



MASTER OF  
**MAGIC**

UN JEU DE RÔLE À PARTIR D'UN LIVRE  
ET D'UN JEU DE CARTES

**MICRO PROSE**

1111, RUE DE LA PAIX  
75001 PARIS  
Tél. 01 47 33 11 11  
Fax 01 47 33 11 12

MASTER OF  
**MAGIC**™

PRÉSENTE AU :

**4<sup>E</sup>** SALON INTERNATIONAL  
DE LA HIGH-TECH  
DE LOISIRS

**SUPERGAMES**

DU 30 NOVEMBRE AU 4 DÉCEMBRE 1991  
PARIS PORTE DE VERSAILLES



# COMMANDER BLOOD

## Il a pris du galon !

**Vous rêvez de faire le tour du Monde : découvrir de superbes régions, rencontrer d'autres ethnies... Pour une somme modique, offrez-vous l'Univers ! Dépaysement garanti.**

L'Arche du Capitaine Blood... Un très très vieux soft sous 52051F. De quoi était-il question à l'époque, quand mes yeux d'enfant s'ouvraient sur le monde, quand ma turbulence à l'école primaire lussait des traces, d'abord sur mon carnet de notes, ensuite sur ma joue gauche, quand... (Mdr, Et Ho... où tu vas là ?) Hurs ! Pardon. Donc, à l'époque, vous étiez comme en camper un isozol, une petite chose toute frêle dotée d'un pif à cherdier des trallals. Vous étiez imprégnés à l'écran par la palette de l'animation, dont vous étiez le plus fier... une trauz pourvue d'un doigt très... comment dire... très... E.T. wala, c'est ça ! Votre mission consistait à conduire une arche à travers différentes planètes,



▲ La carte de l'Espace



▲ L'Arche de Blood



▲ Moyen naturel et rapide pour vous déplacer : le dauphin d'argent.



▲ Magesse, aux arches finement ciselées.

rencontrer des autochtones, échanger quelques propos bédins à l'aide de symboles exotiques, tout cela dans le but de leur soustraire les coordonnées d'une superbe planète aux reliefs géniaux, votre prochaine destination. Après d'aquez negotiations, re-discussions, re-coordonnées, re-planète. Mais attention, il fallait faire vite ! Car ce cher Blood, affligé d'une craville insalubre gléniatique, s'ennuyait en mode turbo, se mettait à avoir une tremblote digne de n'importe quel docteur alcoolisé dans n'importe quel mauvais western (je vous rassure, il est toujours frais au moment d'extraire la balle : l'acte rédempteur).

### Méchant coup de vieux

À l'écran, cela donnait des chiquages anarchoques, des résultats cataclysmiques, un enlèvement paroxysmique, et pour finir sortait une crise d'épilepsie gémie avec complications, soit un mal stratégique avec complications. Et pourtant, ce soft avait un je-ne-sais-quoi qui retenait l'attention : les graphismes étaient vraiment très beaux

pour un STF et, si ma mémoire ne me fait pas défaut, la musique était de J.M. Jarre qui, je le rappelle pour les jeunes générations, était compositeur avant de devenir disjockey éclaircigaste. Bon voilà ce qu'était l'Arche du Capitaine Blood, c'est un héros, il est super ton glorieux. Encore ces magazines publicitaires qui me hantent jours et nuits, quelle plaie ! Alors qu'est devenu le Capitaine Blood aujourd'hui ? Mmmm ? Et bien, il a été promu. Maintenant, il s'appelle Commander Blood et il bosse pour le Capitaine Bob. Voilà l'histoire. Le Capitaine Bob a 800 000 berges, il est donc relativement vieux, comme il n'assure pas ses nides et son début de calvitie, il se fait cryogéniser, jusqu'à, rien de vraiment exceptionnel. Mais, plus grave pour lui, c'est un afflué de la dernière heure, il veut savoir d'où il vient, où il va, comment il va. On n'est tout à fait ce genre de questions vers 14-15 ans, lui, il

tout qu'il la ramène à 800 000 ans ! Son dernier caprice... je veux voir le Big Bang après être passé par un trou noir, sinon, je ne mange pas ma nourriture prodigieuse ! ». Or, comme il risque la discompaction à tout moment, il ne peut pas sortir de son hibernation (quand il le fait, ne s'en occupe que cinq minutes, il perd encore un bout de lui-même).

### Garde malade

Et c'est là que vous intervenez, Captain Bobby étant impotent au dernier degré, vous m'expliquez pour la centième fois cette histoire. Comment ça, vous ne voulez pas ? Desqu'il s'agit de bosser, il n'y a plus personne ! Je vous dis qu'il est sublimement. Alliez lui rendre une petite visite, vous n'aurez plus aucun doute sur son état de délabrement. La dernière lui fait mal aux yeux, il a la trachée d'un orfèvre corrodée, la diction plénière, tout peut être





▲ La planète Elysée. Un lieu de détente.

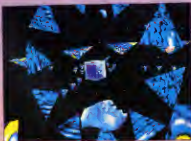
pas très beau à voir. Il y a même des sacs plastiques à proximité du camion pour ceux d'entre les Femmes se montrant incapable de gérer les secrets d'un demi-nu. Vous acceptez ? Bien. Et dernier comment vous allez devoir procéder ? En allant sur des planètes, interrogé des indigènes... si vous voulez bien lire plus haut, cela m'éviterait une perte de temps inutile. Bonne Chance Commander Blood. Et encore merci à la lecture d'intérogé, mais attendez, réduisez à la noix, l'Arche du Capitaine Blood devant sur une vague disquette 360 Ks et le CD-Rom fait à l'échelle 400 Mo, et ça a sûrement une diffé-



▲ **Alle Anrufe aus dem Mobilfunknetz**

monstres Groobla (genre Village Muppets People Show) ne font guère mieux, et vous éloignez cet écran télévisuel d'un clic de votre index.

### Le héros, c'est le doigt

[illegible]

▲ En outre de donner pour Noël

incompréhensible double d'un texte, en anglais ou pas, le moment, en haut de l'écran. L'élève voit d'abord l'élève voir Bob, qui s'exprime avec son caractère et s'engage dans une conversation avec Hank l'élève. Bob dit : « Bob, dans la foule il y avait brisé sur les options du jeu. Histoire de vous venir des salutations envoi. » Au regard de son ancêtre l'ADCR, à l'interface utilisateur plutôt simple, cela s'annonce plutôt mieux. Suivons ses recommandations : le vous et dix points de Bob le dialogueur, je vous mets en garde contre l'ordinateur. « C'est un baward se pure esprit frais, mais, pure que moi, et comme il est en communication permanente avec vous. » Colligez, il est plutôt de bon conseil, vous ne craquez dans le jeu qu'en l'insultant. Après un nouveau quart de tour, la carte

## L'hyperespace à portée de tous

Vous rapprocher votre main d'une autre boule orange et d'une pichennelle vous le projetez au las, le long d'une ngole. La carie d'un univers fait alors son apparition. Je dis «univers» car le jeu en comporte plusieurs. Pour passer de l'un à l'autre, vous êtes prêt d'emprunter les trous noirs, qui sont à votre disposition quelque part dans l'Espace, bordière de l'Infini. Le commandant Kirk et tout son équipage vous souhaitent un agréable voyage, s'oubliez pas d'attacher vos ceintures. Le principe de déplacement est simple, vous devez sur une planète. Et planètes sa

Inesquissables vous n'avez peut-être pas les pieds sous les ongles d'un balai de fumiste. L'ordinateur vous donne à vos ridicules petites infirmités et à vos poux, une mine et le gasp hyperbolique. Après un voyage complet de l'échelle du blacksmith (regardez les photos d'écran 1), la planète apparaît en face de vous. Vous pouvez désormais vous y rendre. En attendant la nouveauté d'un saut de lais, vous vous sentirez alors devant une sorte d'exploit en matière cosmique sur lequel pulvé une boule orange. Après décapage de l'ordre bête, une sorte de Dauphin transluide, un peu genre *Allyp*, vous conduit rapidement à travers un minime grêle dans les tons violette. Finalement vous êtes propulsé hors de l'arène (l'airte ressemblant à une fonction physiologique après aeste ou aeste ou d'après l'écrit ouement fortuite).



▲ Arrivés sur le plateau Mastechok



▲ Pour sortir de l'Arche, passez par là.



▲ Des images de synthèse superbes





▲ Ekatomé, toute en transparence



▲ Planète Vincosa : le supersmaltché de l'espace

frénet instantanément à vous. Du grand art ! Après, un court déplacement sur la surface de la planète (igné par le soft), un citoyen de l'univers, au look souvent avec un je-ne-sais-quoi-de-déjà-vu (pour les adeptes de Fantastique ou de S.F.) fait son apparition devant vous. Il aura parfois un nom aux perspectives inquiétantes (Vivacristor ou pire Ennaculabot). Ne paniquez pas et engagez la conversation avec lui. Il parle un langage fait de groob, groob ou

## Sensations à la Surfer d'Argent

de glit, glit. Seul dispositions particulières vous ne comparerez rien, mais vous percevrez sa voix et la empreinte que vous en laissez est parfaitement cohérente avec ce que vous voyez. Bien sûr, une traduction en bon anglais s'offre au haut de l'écran. Aux moments clés de votre discussion, le soft vous redonne la main à travers une boîte de dialogues préfabriqués dans laquelle vous êtes amené à choisir une réponse. Pas de symbolisme donc, comme pour la version originale, mais une boîte avec des vrais morceaux de phrases dedans (pas de sous-titres seulement des mots). En résumé, comme pour FADCB, il n'a fallu

de papier blanche immaculée et un crayon dont la mine ne soit pas cassée (probablement votre quille la plus difficile). Vous êtes libre de vous mouvoir à leur d'une planète à une autre et donc de revenir sur une planète plusieurs fois. C'est même fortement recommandé, car en vous voyant à nouveau, un autochtone va tenir d'autres propos, vous offrir un objet, peut-être vous faire rencontrer une autre personne car il y a parfois plus d'une personne par planète. Incroyable, comment peut-on vivre dans une telle promiscuité ?

## Un soft humaniste

De toute façon, si vos discours ne sont pas pertinents au regard de la philosophie ou des préoccupations de vos interlocuteurs, le débat risque de tourner court, vous contrainquant à venir plus tard sur sa planète. D'ailleurs, c'est en cela que Commander Blood ne diffère pas fondamentalement d'autres jeux d'aventures, du moins dans sa structure, certaines actions précises (acquisition, don, rencontre) restent indispensables pour continuer à avancer. Or cela n'est pas toujours chose facile. Reste que la compréhension graphique et musicale que vous offre la découverte d'une nouvelle planète vaut bien quelques efforts. Toutes les images de rencontre avec un personnage humaniste sont faites à partir d'incrustations de vidéos digitales sur fond d'images de synthèse. Le tout en VGA, 256 couleurs. Bien sûr, certains grincheux pourraient faire remarquer que cela fait parfois un peu acte de film en studio avec un arrière-plan un décor posé, d'autant que les scènes interactives sont justement au format cinéma (avec une bande sonore et une musique en bas et en haut). Je répondrai à ces détracteurs que les concepteurs ont probablement uti-

lisé la seule technique qui puisse rendre la dimension humaine, vivante, de vos interlocuteurs, les androïdes étant quant à eux en images de synthèse. Or cette dimension n'est allée si différents de nous mais finalement si proches, si profondément humains pour un soft dont les sous-bassements humanistes sont manifestes, c'est important. Non ? Ah bon.

## De biens belles images...

De toutes façons, rien que les images de synthèse sont d'une beauté époustouflante, avec des animations plein écran et des musiques dignes d'un film de science-fiction. Même le transfert des objets archéologiques ou aliens arché par téléphone est visible à l'écran en animation (3D-Ste-

# 89%

**Graphisme**  
**Son**  
**Animation**  
**Durée de vie**

18  
18  
17  
17



- Érudition
- Graphisme
- Musique
- Temp. Instanc.
- Répétit.

## AVENTURE

Présenté par  
Bisont 1.00.00

Technique : PC/386 (486 recommandé)  
Version : 1.00.00

Version : Action

Testé sur : 486 DX 66, lecteur CD  
Rom double vitesse, 5 Mo de Ram

## L'avis d'Éric

N'arrive souvent que la chirurgie esthétique ne parvienne pas à éliminer les rides profondes d'un vieux soft. Tout en gardant la philosophie de l'ancien soft Cryo, mais en lui appliquant toutes les potentialités offertes par les configurations actuelles, on assiste ici à un superbe travail de récréation, beau à tout point de vue, pour finalement obtenir un jeu très normé. Une qualité existentielle dans un univers fascinant.







▲ Vous communiquez à l'aide d'une boîte de dialogue

du 71. Racon de parfum, butterne, lentille optique. Tous ont un design à faire pâlir n'importe quel Stark en herbe ! Je vous ai parlé du passage dans l'hyperspace en prévision à quel point il présenterait des similitudes avec les clips de Lenny Kravitz. Mais la chose, sur le générique, le top en robe de trép psychédélique revient sans cesse à la phase arcade que remuait de l'énergie pour mon ami l'ordinateur. Vous passer librement à l'intérieur d'un androïde glorieux sur une planète pour vous retrouver dans la cinquième dimension : le Cyberzone. Là, dans la noria du séisme, gravitent des méchants triangulaires multicolores, des rases mentes galac-

tiques, une rose et une bleue, et des tas de tas-moteur, moche hamsters, les Roze. Au milieu de l'écran, vous dirigerez une main gris-bleue, tels « Surfer d'Argent ». D'abord, vous vous laissez envahir par ce paysage stupéfiant (et quand je dis stupéfiant, je suggère que les concepteurs ont probablement tiré des trucs pas dans). C'est vraiment superbe, vivant, plaisant et web-age en double

#### Planant !

Mais non, ne somnolons pas la roue réversive, comme l'androïde Scuter à vous. Là, il faut toucher les Roze deux fois pour qu'ils s'attachent à votre doigt. Ensuite, en

passant votre main à travers un des deux mystères, vous les transformerez en Bonum, la frondeuse préférée de Hank l'ordinateur de bord, sans laquelle il ne saurait pas triquer au niveau intellect. Pour retourner ensuite à votre état, vous passerez votre main à travers l'énorme boîte bleue au tour de laquelle le tout semble graviter. Et ou, il a fallu qu'il en avait des psychotropes pour en arriver là ! Mesurons le résultat est là. Fou et insouciant l'un plus, il y a de l'humour ! C'est l'humour dans la présentation. Identique à ce que nous avons vu précédemment, mais des que vous aurez le déclic sur écran chez l'ordinateur, l'atmosphère de la planète Corpa (dites que vous venez de ma part, c'est un ami et il me doit 2 crédits), vous pourrez voir une campagne d'ennement de plus les robots Scuters (« convaincre de plus de 100 grammes, s'abandonner », un message peut d'un robot rebelle rébellé, une pub pour Vinnux, une station orbitale super-marché, avec un vendeur très...)

#### Humour à tous les étages

Tout pour que se respecte le principe généralement sur la commande « menu » des le jeu la console du jeu. Ce genre l'écran « menu » est en fait votre habitude en entier, vous voyez apparaître le menu du jeu avec des effets esthétiquement peu vagab-

tants. Poilant, non ? Non ? Mais qu'est-ce que vous avez aujourd'hui ? C'est tout-à-fait bien ! Non. Non content de nous offrir un soft d'aventures aux atmosphères impeccables, à l'atmosphère à la fois zen, poétique et délicate, Cryo nous a concocté un jeu beaucoup plus riche en événements que ses précédents qui avait tendance au bout de quelques heures de jeu à vous ennuyer dans un ennui continu. Avec Commander Blood, même si le jeu est conforme aux images et aux musiques, peut-être installer dans une certaine atmosphère banalisante, son large champ d'action le préserve de toute somnolence. Reste que s'il faut dans sa progression, les allers-retours répétitifs auprès d'ennemis peu profanes inquest de le découvrir. Mais gagnons que l'ordinateur de bord ou le téléphone se manifestent alors pour le garder vers des nouvelles aventures. Un soft (à) dément ! Et qui sortira sûrement en français.

Eric Emaux



▲ Bob Morlock en phase de désorientation.

## 10 CD pour 370 francs

10 CD-Rom pour le prix d'un seul !

#### Pack n° 1

- **Doom** (Épisode 1), **King's Quest V** et **Shelfer 7**
- 3 super jeux que l'on ne présente plus
- **World Foot Book** pour lire toutes nouvelles que le CIA
- **World Viste Atlas** l'Atlas idéal pour le voyageur
- **PC Karaoke (Classic Oldies)** pour préparer le concours de l'Eurovision
- **Time Man of the Year** les Grands Hommes sans par le « film »
- **PC Animation Festival** des animations vidéo de 30 à découvrir
- **Best of Movie Clips** images, sons et vidéo-clips signés Arts
- **CD-Rom et CD-Rom's** tout sur tous les CD-Rom déjà édité

#### Pack n° 2

- **Sherlock Holmes** (Vol 1), **Space Quest 4** et **Entire Quest CD** 3 nouveaux jeux pour les amateurs
- **Rock, Tape's Roll** une boîte à rythme générale
- **Paranormal Movie Select** pour les chagrinés
- **Mazonski's Multimedia Jumpstart** à la découverte du multimédia
- **Home Medical Advisor** votre conseiller médical à domicile
- **PC Karaoke (Family Fun)** pour faire chanter ses parents
- **Arts & Letters Workshop** l'encyclopédie des œuvres de chance sur PC
- **Fantasia's 2 000 Poems** une collection de poèmes sans artifice

■ **Don de commande à retourner accompagné de votre règlement à : Disikimage 135, rue du Faubourg St-Denis - 75010 Paris**

Je commande :

- ☐ Le super Pack n° 1 (10 CD-ROM PC) au prix de 395 F (370 F + 25 F de frais d'expédition)
- ☐ Le super Pack n° 2 (10 CD-ROM PC) au prix de 395 F (370 F + 25 F de frais d'expédition)
- ☐ Les 2 super Packs (20 CD-ROM PC) au prix de 765 F (740 F + 25 F de frais d'expédition)
- ☐ J'ajoute 15 F à mon règlement et je désire recevoir mes commandes en recommandé à l'adresse suivante :

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
CP : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_ Pays : \_\_\_\_\_

Je règle par : ☐ Chèque ☐ Mandat ☐ à l'ordre de Disikimage

**DISIKIMAGE**  
135, rue du Faubourg St-Denis 75010 Paris  
Ouvert du mardi au dimanche de 10h00 à 18h30  
Tél : (1) 75 00 13 50  
Fax : (1) 75 00 13 51  
Site web : www.disikimage.com

**Un lot exceptionnel pour votre lecteur de CD-Rom (PC uniquement) qui vous permettra de voyager au cœur du multimédia...**

Déjà de nombreux lecteurs de CD-Rom sont en vente à des prix très attractifs. Mais les produits multimédia les plus intéressants ne peuvent être livrés qu'à un prix très élevé. C'est pourquoi nous avons décidé de vous offrir un lot exceptionnel de produits multimédia à un prix très attractif. Ce lot comprendra :



# FLASHBACK

## Que de souvenirs !

Près de deux ans après la version Amiga, voici que Macplay se décide enfin à sortir Flashback sur Mac. Aurait-il mal vieilli ?

**D**oucement mais sûrement, le monde du Macintosh se trace un chemin dans le domaine du jeu vidéo. Certaines mauvaises langues diront que les jeux Mac arrivent toujours avec un retard de retard mais mine de rien des éditeurs s'y intéressent et c'est tant mieux. Comme beaucoup de possesseurs de Mac ne savent pas beaucoup le monde dévergonné des jeux vidéo, il va me falloir faire quelques rappels. Flashback est un produit des laboratoires de Dolphin Software. Sorti fin 92 sur Amiga (puis sur PC et Megadrive), Flashback fut inévitablement comparé à Prince of Persia et Another World. En effet, ces trois jeux utilisent la même technique : le rotoscoping. Pour apporter un



▲ Les animations des personnages sont superbement réalisées. Pour preuve, cet ennemi défilé après avoir exécuté, plutôt mal, un projectile.

tant soit peu de réalité en matière d'animations, les programmeurs ont imaginé un principe somme toute simple. Le rotoscoping consiste à filmer de véritables personnes en train d'exécuter divers mouvements puis à les transposer sur ordinateur. Cela présente l'avantage d'avoir comme résultat des animations hyper-réalistes. À partir de cela, les concepteurs ont

imaginé des jeux de plate-forme. Flashback est sans conteste le meilleur du genre utilisant cette technique.

### Qui suis-je ?

Vous jouez le rôle d'un jeune étudiant plein de talents. Au cours d'une expérience, il découvre que la terre est peuplée d'aliens. Malheureusement, ceux-ci, au



▲ Un favori pour les fans de l'actualité : d'innombrables effluents !

courant de vos recherches, vous capturent et effacent votre mémoire. Instantanément, vous vous échappez grâce à une moto volante mais ils manœuvrent à l'ennemi. Attendant en catastrophe dans la jungle, votre but sera de découvrir ce qui s'est passé et de contre-attaquer les plans machiavéliques des extraterrestres.

### Sur PowerMac en notif

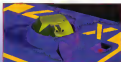
Le héros que vous contrôlez est l'un des plus athlétiques que je connaisse dans le monde des jeux vidéo. Il peut exécuter un max de mouvements : sauter, courir, marcher, tier, faire des roules boules, etc. Possédant un langage aux multiples dimensions (c'est tout de même un jeu d'acteur), il lui faudra parcourir les huit niveaux gigas-



### Mémoire volatile

Sans savoir qui vous êtes, d'où vous venez, et pourquoi vous êtes retenu prisonnier, vous n'avez pas pour autant perdu votre sens de l'improvisation.

À la première occasion, vous voilà dehors avec une armée à votre poursuite.







▲ Rien se sert de court... Trop de préagitation vous conduisant rapidement à votre perte. Assurez que ce serait dommage !



▲ Les niveaux dissimulent de nombreux recharges d'énergie, qui une fois trouvés, sauvent souvent bien précieusement.

tesques que comprend le jeu. À chacun d'entre eux, il lui faudra trouver la somme en résolvant une multitude d'énigmes et autres pièges. Comme il fallait s'y attendre, les ennemis ne sont pas loin et risquent de vous poser quelques problèmes, qui se révéleront insignifiants pour peu que vous moniez patiemment la gymnastique et le pistolet.

#### Quoi de neuf ?

Le maniement du personnage surprend un peu lors des premières parties. Ne soyez donc pas étonné de vous faire descendre si souvent. Avec un peu de pratique, vous

## Sur deux ans, seul Aladdin peut rivaliser

réussir à en faire un héros redoutable. Le contrôle par le clavier reste sans conteste le plus pratique. Graphiquement, Flashback n'a pas bougé. On aurait aimé des mises à jour des graphismes mais bon... On ne peut pas tout avoir. Ceux qui ont vu la version PC ne seront pas déçus puisqu'elle demeure graphiquement identique. Le contrôle sonore s'apparente en revanche beaucoup plus à la version Ani-

ma. Certains ajouts sont tout de même à l'ordre du jour. Si le jeu fourmille toujours de scènes cinématiques, on trouvera quelques plans non présents dans les précédentes versions. Malgré les années de décalage, Flashback reste égal à lui-même c'est-à-dire le meilleur jeu d'action-aventure. Le fait que les programmeurs aient inclus une version native reconnaissant le PowerPC est l'un des points importants. Cela peut sembler anodin mais il s'agit du premier pas vers les jeux 100% PowerPC et alors là, on en perdrait vraiment plein la tête. Avec ses trois niveaux de difficulté, Flashback se révèle accessible à tous publics. Les joueurs confirmés y trouveront une aventure palpitante et les novices pourront s'adonner à un domaine d'action, qui peu de possesseurs de Mac connaissent tant la logique de cette machine est pauvre. ■

Michel Hoang



▲ Vos adversaires n'ont pas la plus petite action de ce qu'est le sans de l'invisible, alors protégez vos arrières !



▲ Les scènes cinématiques sont fréquentes dans Flashback. Elles permettent d'observer de près les objets à ramasser ou à détruire.

## L'avis de Michel

Flashback sur Mac me rend quelque peu nostalgique. J'ai retrouvé avec plaisir tous les ingrédients de ce qui devrait être un jeu. La réalisation toujours aussi extraordinaire, malgré l'âge du programme, fait que Flashback n'a pas pris une ride. Les possesseurs de Mac et PowerMac peuvent se réjouir de posséder enfin dans leur logithèque l'un des meilleurs jeux d'action/aventure. Ce qui n'est pas rien si l'on considère la pauvreté de ce type de produit fonctionnant sur ces machines.



▲ Vos ennemis sont intelligents et bien décidés à ne pas se servir de cible.

# 88%

**Graphisme**  
**Son**  
**Animation**  
**Durée de vie**

16  
18  
16  
14

+

- Une musicalité parfaite
- Des sons puissants
- Des animations à couper le souffle

■ Pas d'améliorations par rapport aux autres versions

Contient 400 frames support - 400 frames

Technique : 100% support sur Mac, PowerPC 386 et 486

Versions : Amiga, PC et 3DO

Tout sur : POWERMAC 1100SE, 34 Mo de Ram



# CREATURE SHOCK

## La galerie des horreurs

Après toute une période de silence radio et ludique sur micro, Argonaut nous revient en force avec un produit fort attirant. Le ramage vaut-il le plumage ? Là est la question.



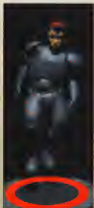
▲ Au détour d'un couloir, on fait parfois de drôles de rencontres. Mais dans l'ensemble, les bêtes sont plutôt désertes.

**D**epuis que les jeux vidéo existent, les concepteurs et auteurs ont toujours été fascinés par l'espace. Et par la possibilité d'y rencontrer une vie vulgaire les distances inconcevables. D'ailleurs, pour beaucoup, ces êtres venus d'ailleurs n'ont rien de ces intentions belliqueuses envers la race humaine. Le premier jeu à présenter un scénario pareil fut l'antique *Space Invaders*. Depuis, la Terre a été attaquée des milliers voire des millions de fois. Et nous, héros de l'ombre et pourfendeurs d'aliens, avons sauvé la Terre de bien nombreuses fois sans en tirer une quelconque compensation financière. Nous ne possédons que la fierté du devoir accom-



▲ Pas très ouvert, ni engageant. Et si ce jeune homme, c'est vous ?

pli au fond de nos cœurs. Au fil des années, des générations se sont succédées. Et si l'on regarde maintenant les jeux sur consoles, on continue encore, et toujours,

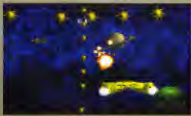


▲ Triste fin pour un héros comme nous... simple insipide pour l'autre d'autres d'un prédateur de l'espace.

à se battre contre des ennemis invincibles, véritables adversaires par procuration. Au nom-nous, de façon innée, cette volonté de nous battre pour sauver le monde ? Seront-nous des héros sans nom ? Seront-nous tous des héros sans le savoir ? En

### D'AUTRES VERSIONS ?

*Creature Shock* devrait voir le jour sur CD-i avec carte M-Peg pour début 95. Autant vous dire que la qualité des graphismes et des animations sera autrement plus impressionnante... encore. Les versions Jaguar et 3DO suivront ensuite avec une qualité qu'on peut, d'ores et déjà, pressentir comme supérieure à la version PC. Je parie même qu'on découvrira aussi *Creature Shock* sur le PSX...



▲ L'ennemi est toujours là, mais il n'est pas toujours aussi facile à tuer.

**Des couloirs à vous donner la chair de poule. Brrrr !**

tous cas, le monde des jeux vidéo semble compenser ce manque de combats héroïques. Parmi les derniers sorts en date, *Creature Shock* est l'exemple même de ces jeux, vous proclamant héros universel. En l'an de grâce 2023, la Terre et sa population vivent des heures bien difficiles. Toutes les recherches, toutes les statistiques laissent penser que notre





▲ Tiens ! Atari aurait-il payé pour avoir de la pub auprès d'Argonaut et Virgin ? En tout cas, le logo sur le sis le laisse penser.



▲ Difficile de voir un «space game» sans zones d'astéroïdes. Bon, on leur pardonne. De toute façon, c'est assez facile à traverser.



▲ Décidément, on rencontre de tout dans le monde interactif. Regardez : c'est cette mêlée sur la gauche

chère planète bleue devant disparaître en l'an 2024.

### Le fin du monde est proche

Avec tous les maux que connaît la Terre (surpopulation, pollution, maladies, faim et bien d'autres encore), il n'y a que peu de chances pour qu'elle survive. D'au-

tant plus que l'homme serait capable de déclencher une troisième guerre mondiale qui lui serait fatale. Dans ce contexte, l'envoi de divers vaisseaux spatiaux à la recherche de planètes habitables n'est certainement pas une mauvaise idée. Lors d'une mission de routine, le SS Amazon, l'un des vaisseaux explorateurs, disparaît

corps et âme dans des circonstances des plus étranges. C'est là que vous intervenez. Promu au grade de commandant (je trouve que l'on monte en grade un peu trop facilement dans les jeux, c'est pas normal), vous êtes chargé par votre chef supérieur d'aller piser un coup d'œil (c'est marrant, j'ai l'impression d'être le même schéma que pour Indiana). Creature Shock comporte, en fait, trois types de

## Le premier soft à l'ambiance 2001 l'Odyssée de l'espace

jeux. Le premier est un shoot'em up en 3D tentacule. Ressemblant à Total Eclipse, ces séquences (ou nombre de deux dans tout le jeu) sont ce qu'on appelle les «tâches» qui nourrissent le jeu. En fait, très peu d'astéroïdes et d'effort une mission que je qualifierais presque d'ennuyeuse, elles n'apportent rien au jeu et à l'ambiance créée par les graphistes. Pour tout vous dire, on a parfois l'impression qu'ils ont bâclé ces deux niveaux. L'un des deux possède une telle ressemblance avec To-

## CD GAMES

Avec l'arrivée du CD et même avant, on a vu débarquer un nouveau type de jeu : les films interactifs. Car ils ne méritent pas le terme de jeu, compte-tenu des possibilités restreintes d'un point de vue ludique. Le premier du genre fut Dragon's Lair. Il s'agissait de séquences animées qui, mises bout à bout, formaient un film. Le joueur n'intervenait que rarement. Il lui suffisait de donner un ordre précis au personnage, é un moment donné, pour que le film continue. Après Dragon's Lair, il y eut des suites, ainsi que des «spin-offs» comme la série des Space Ace. Plus proche de nous, Microcosm de Psygnosis sur PC-CD-Rom, Mega-CD, 3DO et CD 32 procure la même plus d'interactivité. Hormis les vaisseaux, tous les décors sont précalculés, ce qui veut dire que le joueur n'aait que peu de liberté d'action. Toujours dans ce style, Novaform (toujours de Psygnosis) est en fait un Microcosm amélioré. Dans le série, on vous montre des tas d'images vidéo et on s'y anule ferme. Vous pouvez également découvrir Mad Dog McCree ainsi que Who Shot Johnny Rock. Dans cette évolution, le côté «film» et l'interaction du jeu sont totalement mis en bouche au profit de la réalisation.

tal Eclipse que je me demandais si ne risquent pas d'avoir un poids assez lourd, de la part de Crystal Dynamics. Si j'étais ces derniers, je ne le demandais même pas tellement, mais on domine, Creature Shock fait pâlir l'âme. Le second type est une Operation Wolf mis au goût du jour. Su-



▲





L'introduction vous conte les événements qui vont vous amener à vous battre contre un ennemi quasi-connu. Vous découvrirez que lors d'une expédition, le SS Amazon fut détruit par un astéroïde «inventé» entièrement tout l'équipage dans les cieux. C'est dans cette introduction (en image de synthèse) que vous découvrirez la meilleure animation d'une demoirde de femme que l'on n'ait jamais vu sur micro. Reehhh ! Quel déhanchement et quelles formes ! On en mangerait tous les jours sans problème.



toutes plus hideuses les unes que les autres. Bref, dans le domaine de l'interactivité, *Créateur Shock* devine sans aucun doute mieux sa copie. En fait, ses qualités ne concernent pas l'interactivité, point crucial de tout test de jeu.

**Des qualités hors norme**  
Il m'a semblé très difficile de tester ce produit, car on ne peut le tester comme un jeu. Il serait parmi les floes. Il faut l'étudier.

**Les animations 3D ont rarement été aussi réalistes.**

presque comme le ferait tout critique de cinéma. *Creature Shock* est une ambiance. En fait, Argonaut a voulu impliquer le joueur dans une aventure très «aléatoire», très «éprouvante». Ce qui explique la présence d'une foultitude de séries onomatopéiques faisant intervenir ou non le personnage. La grande force de *Creature Shock* repose sur la mise en scène de toute l'ennée. En fonction de vos actions,



les séquences s'enchâssent suivant un scénario prédéfini. Cette intrigue est vraiment bien échauffée. Pour tout vous dire, je suis persuadé qu'on pourrait en faire un film, même si le scénario n'est pas très original. Pourtant les auteurs ont réussi à donner une ambiance. En dépit de cela, celle

Il me rappelle beaucoup plus 2001 l'Odyssée de l'espace ainsi que l'histoire se rapproche d'Alien et Predator. Il est très intéressant pour moi de passer de tout cela, car je suis obligé de me restreindre de peur de trop vous en dévoiler et de glâcher votre plaisir. Mais sachez, d'ores et déjà, que

vant un scrolling horizontal, vous devez éliminer des adresses en leur bornant des- sus avant que cela-ci ne vous enfonce dans le piège. Vous allez affiner à des spirales les cas sépiques. Le troisième type n'est pas très éloigné du second sauf sur un point. Les adversaires ont desistorias des déplacements peacelous, c'est-à-dire qu'ils présentent des mouvements toujours identiques. Les mots n'étaient justifiés que par le nombre de bits au fait que vous auriez vu. Vous vous baladez dans des couleurs et autres conduites, à la recherche d'informations ou tout simplement de la sorte. En cours de route, vous rencontrez de nombreuses barrières.



# AVANT-PREMIERE 36.15 SIOUX

PARIS - 16 DÉCEMBRE 1994



**MCM**  
LA CHAÎNE MUSICALE

**GEN**

**STUDIO**

**LE POINT**

**MNEF**  
LES PROGRAMMES DE FRANCE

INVITATION GRATUITE  
**36.15 SIOUX**



CHAQUE MOIS, LE CLUB SIOUX EMMENE LES ÉTUDIANTS, LYCÉENS ET COLLÉGIENS SUR LES MEILLEURES PISTES DU CINÉMA





▲ Vous votre chef suprême, Seal lui sera apte à vous briser pour les différentes missions et ce grâce à...



▲ ... un écran holographique. Ce dernier vous donnera toutes les infos dont vous aurez besoin



Au cours de votre balade dans les diverses bases, vous assisterez souvent à des séquences cinématiques vous mettant en scène. En général, elles illustrent un événement important, qui vous est ou qui va vous arriver. C'est d'ailleurs lors de ces scènes que vous pourrez admirer l'énorme travail des auteurs en matière d'animation des personnages.





Magasin : 25, rue Jean Leclaire - 75017 PARIS - Métro : Porte de Saint Ouen

Tél. : (1) 42 63 10 60+ - Fax : (1) 42 63 14 80

Quartier de Lundi au vendredi de 13 heures à 19 heures - Samedi de 14 heures 30 à 19 heures

## KIT P 1

Lectur CD-ROM Panasonic CR-552-B  
Lectur version 1.00, manual 1.00

995 F TVE

## KIT 51

Lectur CD-ROM Sony CDM-25A  
double volume was mailed to client

300 F. TTE

## KIT P 2

107 P4 + 7<sup>th</sup> Gaurd!

1 195 F TTC

## KIT 52

Kg 31 + 7<sup>th</sup> Quad

1 000 FIVE

## KIT P 3

Non PM + 7<sup>th</sup> Guest  
+ Babul Jaiswal + Manoj Kumar

1 550 F TWC

## K I T S 2

Kil 57 + 7<sup>th</sup> Street  
+ Fribol Assault + Mergano

1 355 F rnc

## K I T F 4

**KIT PB + 7" Disc + Rebel Assault +  
Magazine + Neo-Geo Neo Geo**

1 695 F inc

## KIT 54

**Kill S1 + 7<sup>th</sup> Guard + Rebel Assault +  
Mogwamp + Mac Dog Minc Cave**

1 500 F TTC

Câble données et câble audio : 50 F<sup>TM</sup> - Carén interlace + câble données + câble audio : 100 F<sup>TM</sup> - Port 320 P1, P2, P3, P4, S1, S2, S3 et S4 - Format Vidéo 40 h 70 F, 100 h 100 F

**CARTE REEL MAGIC LITE (MPEG) : 2 375 F TTC** (Paris - France Colesseum 48 h 70 F - CEE 105 F)

[illegible]

© 2000 Blackwell Science Ltd *Journal of Internal Medicine* 247: 115–124

[illegible]

Agencia de Noticias - 11 de mayo de 2011 - 10:00 AM

2008-09-01  
Security: 0.000000

**Cartier**®

**RESEARCH**

Further information on this

9

Therapsida indigeana

\_\_\_\_\_

Designation	Total TTC

--	--



## ARGONAUT : DES INCONNUS ?

Pour beaucoup d'entre vous, le nom d'Argonaut Software ne doit pas dire grand chose. Pourtant, ils sont loin d'être des novices en matière de jeux vidéo. Argonaut est à l'origine de Sterglider sur C64, Amatrak CPC ainsi que sur les 16/32 bits comme l'Amiga et l'Atari ST. Sterglider était un shoot'em up en 3D fil de fer. Quelques temps plus tard, Argonaut sortit Sterglider 2. Il peut être considéré comme l'ancêtre de jeux tel qu'Inferno d'Ocean/DID. Le troisième titre provenant des laboratoires d'Argonaut, est Birds of Prey. Le but avoué de Jez San était de créer l'ultime simulateur de vol au réalisme et à la réalisation incomparables. En fait, le résultat fut, disons, décevant. Depuis, Argonaut fut l'un des instigateurs de la puce Super FX pour Nintendo et a participé, avec ce dernier, à l'un des gros hits sur SNES, Super Mario Bros. En perpétuelle évolution, Argonaut va sortir le Super FX2 qui sera deux fois plus rapide. Avec Creature Shock, il va marquer un tournant dans son histoire, ainsi que dans ses créations sur micro. En effet, après deux ans de développement, ils ont enfin terminé un soft de 3D rendering nommé B-Render. Selon eux, ce n'est, ni plus ni moins, que le meilleur outil en ce domaine du monde. Rien que ça ! Leur prochaine production est un jeu de basket fortement inspiré de Virtue Fighter de Sega et qui se nomme (pour l'instant) Effect Fighters (prévu pour le printemps 95). Bref, encore un groupe de développement que tout le monde va vouloir s'arracher. Merci pour eux.



▲ Mer... l'une de ces cheveux-sous de malheur. Veux-tu t'écarter de mon charon, sale bête !

L'ultime combat est mémorable ! La réalisation est assez impressionnante. Toutes les images du jeu semblent avoir été créées sur 3D Studio, mais je suppose qu'Argonaut a aussi utilisé son soft maison. En tous cas, le résultat est là : des animations hors concours et un réalisme des mouvements des humanoides inouïable. Compte tenu du nombre colossal d'images, ne soyez pas étonné de décou-

## Un combat final mémorable !

vrir deux CD. Sur le plan graphique, j'ai tout de même un petit reproche à faire. Afin d'afficher les images en plein écran, les auteurs ont probablement utilisé une méthode de compression maison qui me fait beaucoup penser au GTEpak. Malheureusement, cette méthode a tendance à trop pixelliser. Creature Shock n'est alors appréciable que si vous êtes à plus de trois



▲ Certaines séquences rassemblent énormément à Operation Wolf.

Pour résumer, je dirais que les auteurs ont peu trop courtisé avec un manque évident de variété dans les séquences.

ou quatre mètres de l'écran. Ce qui est rare aux vues de la longueur moyenne des corridors sous. Celui qui profitera au mieux des graphismes n'est donc pas le joueur mais plutôt le spectateur. En fait, c'est comme ça dans tous les softs de ce genre. Le côté « son » n'a pas été oublié et comme je le disais précédemment, on a l'impression de se trouver dans 2001 l'Odyssée de l'Espace. C'est un mélange de calme et de bruitage doux, mais que je vois assez mémorable qui font de Creature Shock une des ambiances les plus réussies, que j'ai jamais vues dans un logiciel. Au sujet des voix, celle d'Alex, l'ordinateur de bord, me fait énormément penser à Hal, l'ordinateur dans 2001. Le principe de jeu est, en somme, banal mais les qualités de Creature Shock sont ailleurs. Le joueur n'a pour voi-

lonté que de découvrir la suite de l'histoire en agissant tout bien que mal dans le bon sens. Serait-ce le premier film « interactif » réellement intéressant ? Peut-être. À vous de juger !

Michel Roug



▲ Le jeu Creature Shock est disponible sur CD-ROM pour PC et sur cassette pour Amiga et Atari.







▲ Creature Shock propose quelques boss plutôt originaux comme ce monstre holographique. Inévitable, non ?



▲ C'est vraiment dur d'arrêter, impuissant, à la mort d'une de vos collègues, surtout si celle-ci est si jolie.



▲ Ce boss joue fabuleusement bien à Titi Double et à 3200 jouissances de réalisation en 3D. C'est, hélas, l'unique à avoir vu toutes ses entrées. Bizarre, non ?



▲ Autre sorte de boss, un personnage. À votre avis, est-il intelligent comme les autres ou simplement un peu plus fort ?

## L'avis de Michel

Au premier abord, en jouant à Creature Shock, il est bien agréable de constater que le rapprochement jeux vidéo/cinéma est de plus en plus présent. C'est cet aspect que tout utilisateur de Creature Shock retiendra sans aucun doute. Creature Shock n'est pas un jeu mais une expérience. L'exceptionnelle animation des monstres nous permet d'anticiper nos frayeurs futures et le réalisme graphique renforce les prémisses d'une nouvelle ère de jeu, celle du CD-CINE interactif.



▲ Ce boss de fin de niveau s'affaire de redoutable. Par contre, se garder en vie est vraiment pénible.

# 88%

**Graphisme** 15  
**Son** 15  
**Animation** 19  
**Durée de vie** 13



- Animation époustouflante
- Ambiance cinématographique
- Map en scène mémorable

- Passation importante
- Séquences de shoot 3D impressionnantes

**Création** 3D France  
Interactiv 3D

Technique : 386 DX, 4 Mo de Ram,  
lecteur CD-ROM, carte son, souris  
à 3 boutons, carte vidéo 3D  
à 1 Mo

Vendable : 170 MF (à partir de 200 MF)

Testé sur : Pentium 90, 16 Mo Ram,  
lecteur CD-ROM, carte Soundblaster 16









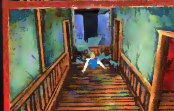
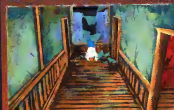






## Le saut de l'ange

Dans Aloha III, il va falloir le jouer sportif. Finies les balades tranquilles dans de belles baraquas côssues. Maintenant, c'est dans les mollets que ça se joue.



## Génération CD-I

Pour tout savoir du CD-I

### ► Optimiser

Pour tirer profit de toutes les qualités de CD-I

### ► Découvrir

Pour connaître les meilleurs CD et leurs contenus

### ► Rêver

Pour savoir avant leur sortie quels CD vont être édifiés

### ► Se connecter

Les revendeurs, les clubs, le média. À qui s'adresser

**30<sup>F</sup>**

Bimestriel  
En vente chez votre  
marchand de jeux

Si vous ne le trouvez pas en kiosque, commandez-le dès maintenant par correspondance à :

Génération CD-I Service vente au numéro S/7, rue Raspail 92108 Montrouix Cedex

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Tél : .....

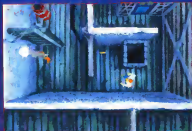
joindre obligatoirement votre paiement à l'ordre de Pressimage par chèque  
ou mandat postal CCP Paris 0147899020

nombre d'exemplaires : ..... X 30<sup>F</sup> + 8,50<sup>F</sup> de frais de port = .....









■ L'ambiance d'Alone in the Dark, qui grandit d'année en année.



■ L'ambiance d'Alone in the Dark, qui grandit d'année en année.

## La B.D.

Présentée dans notre numéro de septembre, la bande dessinée inspirée par l'univers d'Alone in the Dark fera son entrée sur les étagères en même temps que le logiciel. Le livre d'images et d'aventures est édité par Vents d'Ouest.



des angles de prise de vue de plus bel effet. Le visuel des personnages est du même calibre, même si l'on regrette l'absence de possibilité de les faire évoluer dans le monde. Enfin, le scénario est très bon. Les personnages sont très bien écrits, la mise en scène est très bonne, les décors sont très beaux. La bande dessinée est un très bon complément au jeu.

## Delirium à l'air avec un seul et unique corymbe

Le jeu de rôle est un genre qui a toujours été très populaire. Il s'agit d'un jeu de rôle qui se joue à plusieurs. Les joueurs jouent des personnages dans un monde imaginaire. Le jeu de rôle est un jeu de rôle qui se joue à plusieurs. Les joueurs jouent des personnages dans un monde imaginaire. Le jeu de rôle est un jeu de rôle qui se joue à plusieurs. Les joueurs jouent des personnages dans un monde imaginaire.



■ L'ambiance d'Alone in the Dark, qui grandit d'année en année.

plus par des mélodies qui s'inscrivent dans la lignée des musiques d'Ennio Morricone (le son des cloches en métal). Les guitares, les sons de train et les trompettes s'en donnent à cœur joie pour révéler les morts et... les vivants. Ils contribuent à donner une véritable conscience à la logique. Le musique s'inscrivent les musiques, le Tréma, musette de l'éditeur. Les musiques, les sons de train et les trompettes s'en donnent à cœur joie pour révéler les morts et... les vivants. Ils contribuent à donner une véritable conscience à la logique. Le musique s'inscrivent les musiques, le Tréma, musette de l'éditeur.

Christian Roux



■ L'ambiance d'Alone in the Dark, qui grandit d'année en année.



■ L'ambiance d'Alone in the Dark, qui grandit d'année en année.

# 91%

**Graphisme** 19  
**Sen** 18  
**Animation** 18  
**Durée de vie** 16



- Colours du jeu
- Rénovation du scénario
- Mode Jouer

- Le jeu du Coup de main
- Les jeux de rôle
- Le jeu original

**Arcade/aventure**

Écriture 400 lignes

Support : CD

Équipement : 1 ou 2 CD-ROM ou 2 CD-ROM

Remarque : Voir les jeux de rôle

Versions : Disponible en français

Versions : Disponible en français

Versions : Disponible en français

Versions : Disponible en français

Versions : Disponible en français

Versions : Disponible en français

## L'avis de Christian

Diabolique, ce jeu est diabolique ! Cet épisode doit être considéré comme le plus abouti. Au menu, une grande aventure, des décors vraiment dignes du Grand-Ouest, une intrigue étonnante et une clique de créateurs vraiment attachés. Seule ombre affichée par ce maître de génie : un moteur logiciel qui est resté à la traîne face à des rivaux qui s'affichent aujourd'hui au sommet avec l'image de L.S.A. Mais le saga Alone in the Dark reste et restera une référence.







▲ Ce n'est que sous la torture que le type concili dans le machine à rappons consent à vous assister pour votre évasion.



▲ La reine des poissons veut absolument vous prouver sa supériorité au mergan. Malheureusement, elle est ridicule!

# MALCOLM'

## Malcolm El magnifico diablo !

Être méchant ! Après Lucas et son Tie Fighter, Westwood sort un Kyrandia 3 avec pour vedette l'abominable Malcolm. À croire que les américains viennent de s'acheter une mauvaise conscience !



▲ Westwood s'offre un remake du plus connu des films de David Cronenberg.

**B** sondes, chers! malgré la de Legend of Kyrandia et fils imbiote dans Williams, avait cédé sa place à Zentia, la puceuse magicienne, de Hands Of Fate. Dans le monde imprévisible de Westwood, la vente du troisième Kyrandia revient à présent à l'abominable Malcolm, le bouffon inépuisable responsable de la destruction subite de sa planète. Après avoir été plénière en statue de pierre par Brandon et se sumer d'arrêter de nombreuses années la dégradation fonction de percher à pigeons, un éditeur salvateur le libère enfin. Vous apprendrez vite qu'il n'a rien perdu de son humour noir et de son inventivité maléfique.

### Malcolm, portrait of a serial killer

Pour les amateurs de la série, la superbe introduction en image de synthèse nous en apprend un peu plus sur Malcolm. Tout petit déjà, le gamin du jeu présentait chez lui un caractère dominant. Lorsqu'il devait



▲ Voilà un sourire qui ne fait aucun doute quant aux intentions de Malcolm !

choisir entre les conseils prodigués par sa mauvaise et sa bonne conscience, il n'hésitait jamais très longtemps. Si bien que son ange gardien finit par être totalement évincé au moment de son adolescence, au profit de sa mauvaise conscience, qui devient alors le seul véritable ami de Malcolm. L'un des aspects les plus curieux de sa personnalité consiste en sa haine féroce des écouffants. Mais le plus utile reste sans

conteste son talent pour l'embrouille et le déguisement. Westwood, après deux jeux d'intrigue classiques qui se déroulaient essentiellement par leur incomparable qualité graphique, se décide à faire souffler un vent de folie sur la série des Kyrandia. Malcolm's Revenge est en effet le premier jeu d'aventure, dans lequel le héros incarne un fou arriéré et folle. Brandon, selon le scénario, Gaybrush Liverpool, l'ange Wilko ou le trio infernal de Day of the Tentacle étaient tous sortis des paysans drilles, sort des imbéciles heureux. Les habitants des Lucas et des Senna roquent fort d'être surpris par Kyrandia 3. Malcolm est guidé au fil du jeu par un bouffon bault qui fait office de mauvaise conscience officieuse. Chaque écran dénote donc l'occasion de causer mille turpitudes aux personnages rencontrés de l'écrou au per-



▲ Tu vas un bonbon petit ?





▲ La première apparition de Zanthos est réellement impressionnante, surtout sous la forme d'un péage.



▲ Quand Malcolm a une idée en tête, il utilise tous les moyens mis à sa disposition.

# S REVENGE

## Kézako



Créé en 1986, Westwood se bat sur trois fronts, celui des jeux d'aventure, de rôle et de stratégie. Concernant l'aventure, ils possèdent la trilogie Kyrandia ainsi qu'un superbe jeu d'aventure-actrice sur consoles répondant au nom de Young Merlin. Pour les dragons, les nantis d'Eye of the Beholder 1 & 2 et surtout de Lands of Lore assistant à faire craquer les cinéastrophobes. Pour le stratège, le génial Dune 2 et le prochain Command & Conquer sont ou seront des références du genre et possèdent une jouabilité qui a longtemps fait défaut à ce type de jeu. Mais Westwood a aussi créé deux des genres autres comme la simulation avec Battle Tech 1 & 2, Militaire et DragonStrike. Leurs premiers jeux avant la conversion d'Eye of the Beholder sous le toit deSSI.

Et puis, en passant par le mini-trio. Pour compléter le triptyque, Malcolm ne trouve son bâton de bouffon, avec lequel il peut bien sûr n'importe quoi. Sans oublier les trois attitudes distinctes qu'il peut adopter au cours d'une conversation : doux, méfiant et «normal» (entre guillemets car pour Malcolm une attitude «normale» ne l'est jamais totalement !). Concernant la Kyrandia 1 et 2, le 3 n'est prévu que sur CD. Pour deux raisons : tous les dialogues sont digitalisés et les décors

## Un bouffon bouffi fait office de mauvaise conscience

depuis 3D Studio. Adieu les superbes graphismes dessinés à la main, Westwood cède à l'engouement 3D et nous livre des décors certes magnifiques mais perdant de leur personnalité. Le style graphique de Westwood représente un des points forts de leurs jeux (Rasch Lands of Lore II). En adoptant l'image de synthèse ils perdent leur identité pour autant, gagner réellement en qualité



▲ Quand il s'agit de jouer les trouble-fête, Malcolm est toujours là !

Quelques effets graphiques et quelques intermédiaires impressionnent assez le plus blasé des joueurs. Mais il s'agit davantage de «bons graphiques» que d'un réel progrès. En revanche, les voix digitalisées et les musiques CD apportent un réel plus au jeu, même si l'idée d'avoir ajouté des notes enregistrées et des applications pour soutenir les voix à deux sous de Malcolm est loin d'être fabuleuse.

Heureusement pour vous, cette option n'est pas obligatoire !

Bon, pour emprunter son nom à une émission qui est à l'art-bleu sur ce que le pompe à vélo est au bulldozer, bon les masques ! Kyrandia 3, malgré quelques bonnes idées ne correspond pas à la réussite que l'on attendait tous. Les énigmes torquées à base de combinaisons d'objets trouvés auparavant sont encore plus dé-

## Piège à c...

La haine feroce des souris (mortels !) qui caractérise Malcolm est assez amusante. Petit détail, il faisait tout son possible pour les attirer dans des pièges vicieux.







▲ *Kyrandia s'est modernisé depuis Hand of Fate, et des télétransporteurs vous font gagner un temps précieux.*

files que dans le premier Kyrandia et l'histoire des puzzles de Kyrandia 3 tourne parfois au ridicule ! L'une d'elle en début de jeu vous oblige à fabriquer quatre fois le même objet (un ballon) avec de nombreux aller et retour à la dé. Même avec la solution sous le nez, venir à bout de certaines énigmes se révèle un véritable

## Coup de pouce

- Pour sortir de l'île, débarrassez-vous d'abord des statues en cuir trouées près des bords et allez vous faire engager par le cirque.
- Sur l'île des choix, donnez des os au chien du fort en échange d'un arc jayav.
- Ordre des joyaux sur les statues, de droite à gauche : Ruby, Saphire, Emerald, Amethyst, Topaz, Diamond.



## Une réussite mitigée

moyen de tester la soléilité de vos nerfs. Quelques exemples s'imposent : Dans la première partie du jeu, vous faites un court séjour en prison. Pour être libéré sur parole, il faut fabriquer du napperon à la chaîne. Heureusement, il existe une alternative pour ne pas avoir à recommencer la prochaine fois. La séquence d'illusion est d'ailleurs très drôle, mais vous oblige à perdre tous vos objets par la même occasion. Alors, à vous de trancher entre les napperons ou les objets.

## La mort vous va si bien

Devenir sans raison dans Malcolm's Revenge, heureusement vous avez la possibilité de recommencer avant votre décès inopiné sans avoir recours à une hypothétique sauvegarde. Mais vous avez-vous qu'après les Lucas, on pensait bien plus

peut mourir stupidement dans un jeu d'aventure. Ces bordes naurent d'autant plus que de nombreuses facettes du jeu demeurent sympathiques. L'idée de la mauvaise conscience qui interrompt à tout moment pour abréger Malcolm de conseils iconoclastes est excellente. Celle-ci adopte même des costumes de cirque.



▲ *To be bad or not to be bad, that is the question.*



▲ Certains effets graphiques sont réellement spectaculaires, comme l'apparition de ces trois énormes statues.

tance en fonction du lieu visité. Malcolm devra d'ailleurs faire un choix essentiel entre celle-ci et sa bonne conscience insoumise, ce qui influera sur le cours du jeu.

## Un séquoia généalogique

Pour conclure, un petit retour en arrière s'impose. Presque tous les adresses de la série ont eu plusieurs séries d'aventure. Toutes possèdent une marque distinctive : une qu'un personnage de. Chez Lucas, les deux séries cultes sont celles de Monkey Island et d'Indiana Jones. Chez Sierra, celles de Space Quest, de Llama Suit Larry et de King's Quest. Chez nous, on trouve Goblins pour Coktel et Alone in the Dark pour Infogrames. Sans oublier les Spellcasting de Legend Software. Et les Kyrandia made by Westwood. Le point commun à la plupart de ces séries reste un



▲ *L'appel de la forêt peut être mortel, si vous n'équipez pas Malcolm pour le broussa.*

sens de l'autodérision et le côté anti-héros du personnage principal. Westwood a opté pour un cadre fantastique, un monde composé d'êtres ou l'utilisation de la magie apparaît comme une chose courante. La recette Kyrandia utilise divers éléments : humour, décors très travaillés et colorés, animations spectaculaires (la

## Portraits de famille

Le petit bambin à la face de niais, c'est Brandon. L'affreux diable en bouffon, c'est Malcolm.

Les deux ennemis d'enfance deviendront des adversaires sans pitié une fois adultes.





## DU TRAIT AU PIXEL

Sur ces deux écrans, on peut observer le travail des graphistes mais aussi une certaine perte de détails due à l'utilisation de l'image de synthèse. En contrepartie, l'animation 3D de la statue est stupéfiante.



▲ Malcolme n'a une façon bien à lui de se recueillir sur le tombeau de ses parents.

transformation bruno-lesque du premier) et surtout une nouvelle interface à base d'objets. Celle-ci, n'utilise pas le listé d'objets habituelle (ouvrir, parler, prendre, utiliser, etc.), elle ne fonctionne qu'en cliquant sur un objet pour le prendre, le placer dans l'inventaire ou cliquer avec son divin élément graphique pour le faire agir sur le décor. Mais une mauvaise interaction entraîne la perte de l'objet. Ils s'aggravent par conséquent de façon aléatoire, parfois à un endroit précis, mais rarement. Vous possédez aussi des objets en plusieurs exemplaires, ce qui entraîne inévitablement une surcharge et de constants recours en arrière pour

recupérer la planche, la fiole ou la pierre maléfique. Qu'a-t-on pas parcouru la forêt de Kyrandia (je prendrai de long en large pour trouver les perles précieuses de la couleur voulue qui pouvaient s'aggraver n'importe où et n'importe quand ? Cette interface originale est donc à double tranchant et n'a malheureusement subi aucune amélioration dans KY3. L'utilisation d'énigmes à base de combinaisons demeure une autre particularité kyrandienne et existe pour moi en chose inexplorable et discutable. Quoi de plus intéressant que de devoir procéder à des calculs de probabilité pour ensuite passer des heures à trouver le bon assemblage d'ob-



▲ Ce personnage d'écrit n'est pas sans rappeler notre Didi au Chef !

## L'avis de Didier

L'aveu ne pas partager entièrement le manque d'enthousiasme de Thierry. Il est vrai que certaines énigmes sont franchement débiles, sans parler du côté répétitif de certaines actions. Cependant, les graphismes restent superbes et je ne parle même pas des animations fabuleuses. L'utilisation de 3D Studio permet de rendre le jeu plus adulte et plus "réaliste", mais l'humour de l'équipe de Kyrandia 3, initié à une ambiance sonore extraordinaire saute le jeu de l'encyclopédie.



▲ Même les héros ont besoin de repos de temps en temps.

## L'avis de Thierry

Les grands hommes ne meurent jamais dit-on, et bien sachez qu'il en va de même avec les grandes sagas de jeu vidéo. Et sans être un fan des deux premiers épisodes, j'avais avec attente avec impatience le N°3 pour jouer le rôle de Malcolme le bouffon. Horrible déception ! C'est superbe graphiquement et musicalement, mais la jouabilité se révèle atroce. On passe son temps à s'énerver sur des énigmes illogiques et/ou impossibles. Sans la solution, Malcolme's Revenge est infaisable.



jets ? Mais le point le plus négatif de cette série consiste sans nul doute en sa répétitivité, qui atteint dans Malcolme's Revenge une déplorable ampleur. Au début du jeu par exemple, vous pouvez accomplir d'innombrables actions et fabriquer des objets en collectant une multitude d'ingrédients pour ensuite vous apercevoir que ça ne sert strictement à rien. Puisque le jeu vous oblige à quitter l'île pour poursuivre l'aventure, et qu'en partant vous perdez tous vos objets chèrement acquis. Que de temps perdu pour rien ! Et qu'on ne vienne pas me parler de bonus pétés ! Le jeu se révèle tout simplement mal pensé. C'est pour vous éviter les plus importantes galères que certaines énigmes sont résolues dans le Coup de Pouce.

Thierry Falcoz

**83%**

**Graphisme** 17  
**Son** 18  
**Animation** 16  
**Durée de vie** 18



- Olympe Malcolme
- Succès et échecs graphiques
- Vos données en français

- Enigmes la durée
- Trop difficile
- Répétitif

**Aventure**  
Exclusif sur France  
Support : CD - 30

Technologie : 3D Studio  
Système : CD Rom double vitesse  
Version : Adulte

Téléphone : 06 22 22 66 66  
Système : CD Rom double vitesse



# QUARANTINE

## La dernière course !

**Vous faites des cauchemars la nuit ? Vous êtes jeune et sensible ? Alors passez votre chemin, car Gametek sort un jeu déconseillé au moins de quinze ans, où le danger, la folie, et surtout l'hémoglobine sont au coin de chaque rue !**



### COUP DE GUEULE

Pas content, le Fred, parce que Quarantine est protégé par un système à la @#! de code sur papier. En plus, c'est à peine lisible, car en caractères noirs sur fond sombre, pour ne pas être (soit disent) photocopiable. Sur une version disquette, ça peut se comprendre. Mais sur la version CD-Rom, qui tient quand même sur 60 Mo, ça devient un peu exagéré. Surtout que le jeu ne semble pas fonctionner sans le CD. Alors, arrêtez le parano !

**D'**un geste négligent vous enclenchez les invisibles pour nettoyer le sang étalé sur le pare-brise. Les créatures ? Ils auraient mieux fait de ne pas balancer de cocktails molotov sur votre hovercab. Après tout, vous venez juste de refaire la peinture. Mais vous vous concentrez immédiatement sur la course, car le client est roi, même si celui-là, avec sa tronche de foras mal fin, ne vous inspire pas du tout confiance. Le moindre retard se ressentira sur le prix de la balade, et vous avez bien besoin de ces dollars. Surtout depuis que le canon Bandholz est sorti. Celui-là, il vous fait bien savoir avec sa puissance de feu qu'il sentira tout droit sortir de l'enfer. Une

fois installé sur votre tacot, vous serez le roi des rues de Kerno. Les hoverbikes, avant d'exploser, n'auront même plus le temps de larguer de mine. Kerno, ville de la côte Est des

### Un armement de serial killer

États-Unis, flurt encore belle et prospère au début du XXI<sup>e</sup> siècle. Mais à partir de 2025, le crime s'y est développé à un point tel qu'il est devenu incontrôlable. Une réaction d'urgence, Dinacorp, entre alors en scène, avec un projet secret visant à remédier définitivement aux pro-

blèmes de la métropole. Ce projet porte un code : Q. Bien des gens se sont perdus en conjectures sur la signification de cette lettre. Jusqu'à ce qu'Dinacorp commence la construction d'un mur gigantesque, enfermant la ville dans une coque impénétrable de béton et d'acier. Et une fois le mur terminé, le voile s'est déchiré sur Kerno, la cité-prison. En 2043, Dinacorp décide de tester sur sa population le «Hydérine 344», une neurodrogue censée supprimer toute pensée criminelle. Pas de pot, dans l'environnement de Kerno la drogue a transformé les habitants en psychopathes potentiels. Et à l'heure actuelle, en 2047, l'infection virale continue de s'étendre.





▲ La fenêtre de jeu. Remarquez le radar, en haut, et à côté l'écran montrant l'arme spéciale sélectionnée



▲ La vue portière, idéale pour dégommer les pèktons, en passant, avec votre pistolet-mitrailleur.



▲ L'autoroute non peinte de traverser la ville rapidement. Mais l'auto ne vous l'aide de rien.

## Tous tares !

« Taxi 2 Et 1 Taxi 2 » Si vous vous souvenez de cette première ripaille, dans New York 1997, entre Ernest Borgnine et un Kurt Russell ébrié, vous rentrez in-

stantanément dans l'ambiance de fin du monde de Quarantaine. En fait, ceux qui connaissent le film avant tout de suite remarquent l'analogie frappante entre les deux scénarii. Sauf que dans Quarantaine,

## ATTENTAT À LA BOMBE

Un exemple de mission spéciale où, après qu'on vous ait assigné l'objectif (ici, un building d'Omniscorp), vous devrez vous y rendre le plus vite possible.

Arrivé sur place, il ne reste plus qu'à balancer la bombe et vous éloigner pour admirer le spectacle.



le héros (vous !), incarne le chauffeur de taxi. Comme dans tout commerce, votre but immédiat sera de gagner de l'argent, pour manger, mais aussi pour survivre. Car les rues de Kermo consistent des zones à haut risque, votre véhicule (l'Hovercar) subit forcément des dommages et il faudra non seulement le faire réparer régulièrement, mais aussi l'armer. Pour ce faire, vous trouverez un peu partout des garages spécialisés. Chez le réparateur, vous pourrez récupérer le carrosserie et faire ajuster des armures protectrices. Une panoplie complète de sens

biles vous attendra chez l'armurier ; couteux boulets, missiles, trappes-pompes et autres lance-flammes. Pas de problème, vous aurez de quoi faire de plus certains !

Quoique ce ne soit pas obligatoire, les redits sanguins d'entre vous pourront très bien effectuer une course complète sans tirer un seul coup de feu. À condition toutefois d'être un as du volant. Le diabolisme du jeu est simplement vous vous balader au hasard des rues, en essayant de vous attirer le moins d'ennuis possibles, jusqu'à ce qu'un client vous hèle. Là, vous ne serez pas déçu, vous rencontrerez tout de





que Kemo abatte de terribles. Du névrotique psychopathe à la nymphomane à tendance schizophrène, vous aurez droit à toute la palette ! La perle rare classique, vous passerez sur la vue cartée qui montre votre position actuelle et celle de votre client vest être déposé. En dessous sont mentionnées le prix de la course (plus c'est long, plus c'est cher) et le temps dans lequel vous devez arriver avant de perdre de l'argent.

## Des psychopathes partout

sur le prix initial de la course. Alors il va falloir faire très vite, et ne pas hésiter à passer sur le corps de tout ce qui inquiète de vous ralentir, véhicules ou piétons. Notez que le plupart chercheront à vous mettre des bâtons dans les roues d'air sans demander votre permission. Ça peut paraître un peu morbide, mais heureusement le jeu ne se limite pas à cela. Votre but ultime sera de réussir le ou tous les autres ont déjà échoué, à savoir vous échapper de Kemo. Vous allez (3 h 30) sard ?) rapidement rencontrer un groupe de résistants bien décidés à nuire à tous les intérêts d'Omnicorp dans la ville. Rie-

## L'EMBARRAS DU CHOIX

### DEEPER BACK



\$00349

### FISSION BOV



\$00999

### FIRE BELCHER



\$00399

Un minuscule échantillon des armes dont vous pourrez équiper votre hovercab. Certains, comme le canon lourd, sont essentielles, tandis que d'autres, comme le scélérat circulaire, servent surtout à « se détendre ». Enfin, à vous de trouver votre propre style !

### MOOD GUN + UBI



\$00899

### MR. NULCH



\$00249

### THRASHER



\$00899

### PUNISHER



\$00549

### WIDDYSHEN BACK



\$00399



▲ Oh ! Person ! Vous avez mal ?



▲ Sans trembler touchez un adversaire pour pouvoir « whack » et le ralentir sans lui causer de dommages au dernier moment.

gèrement, si vous demandez de réajuster des missions spéciales pour eux. Il ne faut pas faire la leçon bouclée. D'abord, classique, quelques interceptions et attentats à la bombe. Plus louloque, vous devrez aussi leur livrer une pizza ou balancer des poissons dans un lac.

### Prenez le volant

Mais le clic, c'est la maison où il vous faudra éliminer un cadre d'Omnicorp qui se trouve... dans des toilettes publiques. Vous allez alors joyeusement exploser toutes les toilettes du secteur dans de grandes gerbes de... merde ! Enfin, si vous vous montrez à la hauteur, les résistants vous donneront un mot de passe pour accéder au secteur suivant. Vous n'aurez que l'embarras du choix

pour l'interface qui vous permettra de diriger votre hovercab. Le clavier en premier lieu, mais il est difficile d'accéder ainsi à toutes les fonctions en même temps du fait d'un agencement des touches, peut-être pas très heureux. Mieux vaut utiliser un joystick, ou encore un gamepad. Du moins, si vous arrivez à le configurer correctement. Dans maig, le jeu ne tire aucun profit des boutons supplémentaires d'un joystick Thrustmaster ou Flightstick Pro, ce qui aurait été pratiquement parfait. L'idéal reste le volant Thrustmaster, qui ajoute en encore à l'impression de réalisme. Mais là encore, vous risquez de souffrir pour configurer le pédalier. Espérons que ces problèmes soient résolus à la sortie du jeu. La réédition de Quarantine offre



▲ Les portages sont des véhicules au long genre d'habitat de... n. Il faut, Anderson, le chèque garanti.





▲ Les rues longeant le mur d'enceinte sont les plus dangereuses. Là, mines, portes de mitrailleuses et de lance-missiles vous attendent.



▲ L'ennemi de la sortie. Il veut s'échapper s'il y relève quelque chose d'une course ou vous ne voulez pas vous presser.

le filer à aucune critique. Les sprites représentant les véhicules, pièces et autres petits objets de l'écran sont linéaires des pixels et il faut s'en approcher de très près avant qu'ils ne laissent apparaître leurs pixels. Les textures recouvrant les sols et les bâtiments sont elles aussi massives. L'animation s'avère rapide et souple à tout instant du jeu, et transmet bien l'impression de vitesse. En tout cas sur un 486 DX2, mais le jeu

est clair. C'est selon vos goûts, mais il faut avouer que trucs et musiques collent parfaitement au thème de Quarantine. Il paraît qu'il est aussi possible de visionner une vidéo d'introduction du jeu, mais nous ne sommes pas parvenus à la lancer. Alas, excusez-le ou pas ? Pour en finir avec la rétrospective, on peut noter que les grandes échaboussures de sang balayées de votre pare-brise d'un coup nonchalant d'essui-glace, pro-

misses lors du développement, ont disparu de la version finale. Gageons que des associations comme l'ESPA (European Leisure Software Publishers Association, qui dicte assez fortement ce que jouent les moins de 15 ans) sont passées par là. Il n'en reste pas moins que le jeu s'avère, pour citer Garetot, « évident, très violent, et canalisé et immoral ». Alors, aux amateurs ! ■

Frédéric Marié

## New York 1997, 50 ans plus tard

eventuellement à un niveau de détail inférieur. Elle est d'ailleurs tellement rapide qu'il faudra souvent ralentir si l'on veut pouvoir réagir à temps à une menace. Les sons digitalisés d'explosions et de CRS sont efficaces et renforcent bien l'ambiance argousienne du jeu. En plus sur le CD, vous pourrez accéder à des morceaux d'un groupe garage améri-

## L'avis de Fred

Si Quarantine n'est probablement pas le jeu de l'année, il reste indéniable que Garetot a réussi un produit de qualité. D'autre part, ce qui m'a conquis à leur cause, c'est l'ambiance très proche de New York 1997. Les fans du film se précipiteront avec délices sur Quarantine. Quant aux autres, ils découvriront un jeu très bien réalisé qui leur permettra d'assouvir tous leurs désirs destructeurs. Par exemple, ce que vous avez toujours rêvé de faire le matin en partant au boulot !



## LES INCONTOURNABLES

Vous serez amenés à visiter ces lieux très souvent durant le jeu. Dans l'ordre, le garage de réparations, celui dédié à l'armement, et enfin le sas de sortie pour passer au niveau supérieur.



▲ Observez ces menus en cliquant plus et vous gagnez !

# 88%

**Graphisme** 16  
**Son** 16  
**Animation** 17  
**Durée de vie** 15

**+**

- L'animation
- Les missions spéciales
- L'ambiance garage
- L'action en jeu étonnante
- La configuration PC

**Simulation**

Échelle 3D à 60 images par seconde  
Requiert : CD-ROM

Technique : 3D à 60 images par seconde  
à Mo de Ram config en 320x200  
CD-ROM unique volume 488 capacités  
Chemin : 1 Mo de 15 Mo de disques  
Version : 1.00

Testé sur : 486 DX2 66 MHz 8 Mo de Ram et CD-ROM double vitesse



# TRANSPORT

## La voie royale



**En voiture, si'ouplait ! Vous vous attendiez peut-être à ce que l'événement vienne du CD-Rom, mais il semblerait que votre lecteur de disquettes vous réserve encore des surprises. C'est en effet lui qui risque de monopoliser, une fois encore, votre activité ludique !**

**P**ersonne ne le connaît : il est sorti de la boue, un bébé malin, pour atterrir dans le bureau de Microprose. Comment est-il venu ? Certains jurent l'avoir vu se cacher sa veste couverte de saie, d'autres affirment qu'il a rajusté son blouson d'aventurier. Qu'a-t-il vu ? On sait qu'il est allé tout droit dans le bureau du chef des projets. En tout cas, tous les témoignages concordent : il était seul. Comment a-t-il vécu ? Il a simplement sorti de sa poche un ridicule petit paquet de disquettes et aurait dit : « C'est à prendre ou à laisser ». Ils ont pris. Son nom ? Chris Sawyer. Sa mission ? Détruire des jeux de simulation d'inflexion du calibre de *Sim City 2000*. Pas moins ! Aussi-il meurt ? À vous de juger en lisant les lignes qui suivent. Le jeu lui-même, tout au, ne tient pas plus de



▲ Un aéroport bien encombré. Plusieurs avions attendent de se poser. Retenez-vous : c'est la règle de 3.

### Une concurrence féroce

5 Mo sur un disque dur. Le scénario de départ, elle non plus, n'a pas de quoi provoquer un infarctus. Vous incarnez un jeune loup de la finance, en 1930. Après la crise de 29, l'économie prend un nouvel essor et vous sentez que le moment est venu d'inditer une empire financier basé sur le transport, qui s'est complètement désintéressé pendant les années noires. Le krach bancaire vous a laissé exsangue mais impatient. Vous êtes prêt à jouer le tout pour le tout et emprunter 100 000 \$

à votre banque. Maintenant, à vous de jouer ! L'interface est à la hauteur d'un *Sim City 2000*. Tout se fait à la souris, avec un système de fanérogisme, d'icônes et de menus déroulants. Pour peu que l'on connaisse un peu ce genre d'interface, on se sent parfaitement à l'aise au bout de quelques minutes. La configuration d'une partie vous permet de configurer les conditions du jeu dans à peu près toutes les domaines : le nombre d'adversaires que vous allez affronter, le type d'adversaires (humain ou autre) et leur combativité, la concentration d'industries, la nature du terrain, la chose de votre système de me-

sure (métrique ou anglo-saxon), les unités de valeur à votre disposition (E, \$ ou FF). Le jeu s'avère relativement simple en début de partie et permet une prise en main progressive. Il s'agit de faire des profits rapides pour un minimum de risques afin d'éviter la banqueroute précoce. Inevitablement, les subventions offertes par certaines villes pour assurer des liaisons bien précises vous permettront de faire des profits juteux, si vous êtes le premier à y répondre. Ah ouï, il semblerait que vous ne soyez pas le seul à avoir eu la même idée... Des firmes concurrentes se créent très vite au cours des premières années et cherchent à vous voler la place de manager de l'industrie. Mieux-voilà, ils sont féroces et sans scrupules ! Quel que soit le moyen de transport choisi pour assurer une liaison, la phase de construction de la ligne répond à la même logique. Dans le début, vous devez d'abord implanter les terminaux, qu'il s'agisse des gares, des stations de bus, des plateformes de chargement de camions, des aéroports ou des quais de bateaux. En ce qui concerne les trois premiers cas de figure, vous construisez alors une voie ferrée ou une route reliant les deux.

### LA RÈGLE DE 3

Si vous voulez éviter des embouteillages, je vous conseille d'observer cette règle : pas plus de trois véhicules ou appareils par ligne entre aéroports, stations de bus, terminaux routiers ou gares ferroviaires. En bref, pour tout type de liaison. Sinon, vous risquez l'engorgement, et alors vous perdrez de l'argent.



▲ Pour les voies ferrées très chargées, ce genre d'échangeur est essentiel pour réguler le trafic. N'oubliez pas les taxes !

### Vous deviendrez le roi du BTP

Pour ce faire, vous devrez peut-être abandonner certaines parties du terrain. Si cela risque de coûter cher, vous avez l'opportunité de creuser un tunnel ou de construire un pont, plus ou moins solide, donc permettant un trafic plus ou moins rapide. Tout cela coûte de l'argent,



# T TYCOON



▲ Vous, avec votre trousse gérée au hasard. Votre QQ n'a plus rien à voir avec la fermeté de vos débuts.

alors chercher le meilleur compromis pour assurer une liaison rapide à moindre prix. Pour finir, vous devrez créer un dépôt d'où vous pourrez lancer vos passés bolides. Là encore, il s'agit de faire ses choix avec discernement. En même

## Le fric à toute vapeur !

temps que le pro, il faut prendre en compte la vitesse, la capacité de chargement, la fiabilité et la durée de vie de l'engin. Mais cette phase de construction se constitue que la partie émergée de l'iceberg. Il va falloir tout gérer et de manière plutôt simple, pour que votre ligne

soit rentable. La première chose à faire consiste à vous assurer qu'il existe un potentiel entre les deux bouts de la chaîne. Pour cela, en cliquant sur une ville ou une unité de production, vous pourrez connaître le nombre de passagers potentiels ou la production mensuelle du lieu en question. Une fois votre ligne établie, il faudra veiller à ce que vos services offrent toute satisfaction, sinon un concurrent risque d'établir une liaison plus performante qui rafferme le plus grand part du marché... Le poum ! Durant le jeu, des fenêtres apparaîtront régulièrement pour vous tenir au courant des derniers développements : la création d'une nouvelle liaison, vous les applaudissements du public (espérons que ce soit la vôtre !), la baisse ou l'augmenta-



▲ Le système de sondage est très pratique pour garder un œil sur d'autres activités pendant des heures.

## MEN AT WORK

Une ligne ferroviaire en construction. D'abord, l'implantation des gares, la construction de la voie ferrée. Ensuite, la construction du dépôt, le choix de la loco et de ses wagons. N'essayez pas de transporter du grain dans un wagon à bestiaux !



tion de production de telle ou telle, la banqueroute éventuelle (bank 1 year !) d'un concurrent, ou une catastrophe. Différents tableaux statistiques (profit moyen, progression dans l'histoire, classement, etc.) vous permettront à tout moment de vous situer par rapport à vos concurrents. Au fur et à mesure de votre progression

dans le jeu, une année correspondra à moins d'une heure de jeu et que vous vous ferez plein de pagnon, la situation va bien sûr devenir plus complexe. Vos lignes et celles de vos concurrents vont forcément s'entrecroiser, engendrant parfois des problèmes de sécurité aux quels vous devrez remédier. Le transport



## ROULEZ, PETITS BOLIDES !

Un échantillon des véhicules que vous utiliserez bientôt sur vos lignes



▲ Le bus.



▲ Le camion de transport.



▲ La loco à vapeur.



▲ La loco diesel.



▲ La loco électrique.



▲ L'hélicoptère à hélices.



▲ Le ferry.



▲ L'hélicoptère.



▲ Le jet.



▲ Le tanker.



▲ Différents graphiques qui rose donneront à tout instant une idée de votre situation par rapport à vos concurrents.

des produits ou passagers se vulgarisant, les prix de revient vont baisser allant de pair avec vos profits parce que le prix de vos billets subira également l'érosion du temps. Votre matériel va s'user et il faudra enfin à le remplacer, sinon il vous fera panne sur panne. Remplacer ce matériel vieillit de préférence par du matériel dernier cri car les progrès techniques suivent une progression conforme à la réalité historique. La problématique avec les derniers nés de la technique, c'est qu'ils

## Des crashes à gogo

sont souvent moins fiables que les vieux modèles et qu'ils le resteront pendant quelques années. Ne rancez pas l'avènement du jet, ou de la loco électrique ! En bref, une panne requiert une attention de tous les instants, et vous en prenez pour un bon bout de temps, car elle ne s'arrête qu'en 2030 ! Peut-être que d'ici là, la téléportation, sera couramment utilisée, qui sait ? Et après, une dinde vous ?

## Déterminez votre univers de jeu

D'abord, il faut savoir que l'aire de jeu est énorme, à l'échelle elle représente plusieurs centaines de kilomètres carrés. Ensuite, chaque carte est générée au hasard en début de partie, créant ainsi des problèmes logistiques toujours différents.



▲ Une vue d'une petite, toute petite partie de la carte avec le zoom au maximum. Tout est à faire !



▲ Une de mes premières créations, le ligne de bus. Pas cher, petits profits mais petits risques.



## CATASTROPHE !

Je sais, ça n'arrive qu'aux autres. Mais au bout d'un certain temps elles deviendront inévitables, surtout aux passages à niveau et, pour les avions, à l'atterrissage.

N'essayez pas de faire atterrir un jet sur un vial aéroport  
ou vous ferez bien rire vos concurrents

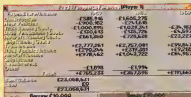


### Train Crash

23 die in fireball after collision



Franchement, dans cette catégorie de jeu, je ne vois pas ce qu'on pourrait demander de plus. Alors, je suis d'avance désolé pour vous, mais si vous êtes amateur du genre ou souhaitez le découvrir, attendez-vous à être peut-être seulement un peu déçu. 



▲ **Le filon de l'année.** Vous pouvez aussi évaluer celui de vos concurrents.



▲ Une ville déjà bien développée au début des années 70. Admire l'architecture urbaine !



▲ Aux passages à niveau, attendez-vous à avoir des accidents.  
Des orages, ici les camions appartenant à un concurrent !

### L'avis de Fred

Avons, je ne sais pas. Et pourtant le pari était difficile. Je ne sais pas du tout embaucher du personnel, et un jeu comme *Sims City 2005* a le don de m'embayer prodigieusement. Pourtant, il y a là ce que je ne sais plus en plus qui fait qu'aujourd'hui une partie commencée, vous ne pouvez plus la lâcher. Le professeur de jeu, plus l'idée de concurrence ? La présentation ? Sans doute en tout fait de Transport Tycoon bien plus qu'un clone de *Sims City* et devrait en porter au rang de classique incontournable.



**Même les vaches  
meuglent en  
vous regardant  
passer**

Et on se dit que c'est plus à regarder ? Eh bien ma foi, c'est plaisant, comme vous le voyez sur les photos d'Iéran, c'est très précis, mais d'un graphisme très précis, grâce au SVGA. En plus, l'écran est posé sur des petites animations qui font tout planter de l'autre côté, les véhicules bougent, mais aussi on voit la vapeur s'échapper des locomotives, le mécanisme des roues se mettre en marche... Par lànt d'animations, on peut mentionner le scrolling de l'écran qui, s'il n'a rien d'exceptionnel, reste malgré tout très correct. Sur un 386, à 4 sévère plutôt satisfaisant, mais cela n'enlève rien à l'intérêt du jeu, sinon au confort. Quant aux sons digitaux, ils viennent renforcer agréablement l'ambiance et sont de bonne qualité : sifflet des locomotives, bronnements des moteurs de camions, crissements des trains d'atterrissage au toucher de la piste, rien ne manque ! Au total, la réalisation est au niveau de l'intérêt, c'est-à-dire au sommet, là où vous devez vous préparer pour devenir le maître du transport.

**91%**

Graphisme	15
Son	15
Animation	14
Durée de vie	19



**Technique** : Un 280 (28 sommets avec 1 Mode Ramet carte graphique VGA) Encre : 8 Mo sur disque de 40 Mo, 150 K/s encre par page grande. Matériau : 80-100 g/m².

Système sur : Pentium 50 PCI et 486  
DPT 55 Mhz Carte Soundblaster 16



# DAWN PATROL

## Vol au milieu d'un nid de coucou

À défaut de simulateur de traîneau, Noël sera riche en simulation de vol que ce soit à bord des dernières perles aérodynamiques (US Navy Fighters) ou de cercueils volants avec Dawn Patrol. Le Dogfight est à l'honneur !

**D**awn Patrol ne fait pas l'actualité à la rédaction, entre Olivier, la lame à l'œil, se remémorant ses heures de jeu sur Red Baron et Émile, s'efforçant de chevaucher de dépit, je me remémore avec un test potentiellement dangereux pour moi-même. Autant vous avoir de suite, les résultats n'ont rien de spectaculaire, mais un enthousiasme démesuré. L'envie avait creusé pour Wings, sur Amiga et n'était franchement assés, avec Stalker Commander sur PC, ma préférence allant aux simulateurs dont le côté de berti dans la poche (type Commander). La chance me sourit avec Dawn Patrol qui s'avère être une simulation de combat aérien période 14-18 privilégiant le fondement systématique des manœuvres aux éléments encyclopédiques.

### Une interface livrasque

Puisque que d'être mis en scène à dos les joueurs pressés d'être au combat qui veulent se faire aussi vite que possible, les biographies, les manuels, préfèrent intégrer une encyclopédie à usage d'entraînement. Il n'est pas de hasard que l'interface d'un volumeuse biographie de von Richthofen, le célèbre Baron Rouge, Dawn Patrol se présente donc sous la forme d'un livre d'histoire (sans le prof, Out il). Pour avoir accès à la configuration du jeu, au menu, au détail des missions, à la des-



▲ Les bords intérieurs du cockpit sont en cuir noir ! Un cockpit volait peut-être, mais aussi l'histoire qu'une épopée.

critiques des avions, aux biographies, etc., il suffit de tourner les pages. Les pages composées d'un texte explicatif sont nombreuses, en ce sens que vous apprendrez le costume de Superman d'un scénario de rédaction pour modifier certaines données telles le nombre d'avions ennemis ou

du moment. En dehors des missions prédéfinies, vous pouvez prendre en main la carrière d'un jeune pilote au générique aux exploits des as de la première guerre mondiale. Les biographies ne se résument pas à trois lignes de texte, les titres à rendre compte des performances des avions de ce période d'exception. Vous pouvez emprunter leur nom et grandir leur place au cœur des événements qui les rendent légendaires.

**Jamais vous n'aurez vu autant d'avions à l'écran !**

vous partent par rapport à eux en début de partie (la difficulté n'est pas la même que vous commencez devant ou derrière eux). Une animation bitmap ou une animation 3D vous prépare psychologiquement à ce qui vous attend. Un plus souvent vous avez aussi le choix entre piloter pour le camp allemand ou allié, selon l'humour

### Huit pages la carrière

Il n'est des avions de Red Baron répartis dans la gestion de carrière. Vous incarnez un pilote avec lequel il était difficile de ne pas s'identifier. Lorsqu'il mourait, vous mouriez avec lui (heureusement de mourir lors de la descente est l'ennemi de votre appareil à l'appel). Dawn Patrol, en dix-huit épisodes, vous propose pas moins de huit parties, deux par nationalité (français, anglais, allemand et américain, pas de japonais). Lors de votre choix, un petit texte

## Jouez les arbitres vidéo

Comme dans tout simulateur qui se respecte, il est possible de visionner ses acrobaties aériennes avec un petit café à la main, tout en commentant d'un air naturel les techniques déployées pour abattre ses ridicules adversaires, tandis qu'un groupe d'admirateurs hoche le tête et applaudit à chaque escale faisant mouche.



▲ Ce panache de fumée noire est de la même couleur que votre futur Redoubt.



## Musée de guerre



commentaire la personnalité du sélectionneur, mais de toute manière, qu'il soit un gendre de la feuille morte ou possède un radar sensoriel, cela n'influera en rien le jeu. La petite touche d'humour de Dawn Patrol n'est que poudra aux yeux. C'était sans le cas pour les leards de «V». Loin de moi l'idée d'identifier le dernier jeu de Rowan

### Présenté sous la forme d'un livre d'histoire

Software (Reach for the Stars : Overlord) à une imposture extraterrestre.

Mais malheureusement, ces canards sont aussi rphimères que les mouches nocturnes du titre et le plus moyen des joueurs n'aura aucun mal à travers les semaines en quelques jours. Une seule carrière se compose de trois lots de deux à huit missions, soit un éventuel moyen de quinze missions par pilote. Malheureusement



ROWAN SOFTWARE LTD

▲ Rowan n'en est pas à son premier atterissage, mais ils ont obtenu l'autorisation de privilégier la réalisation à l'ergonomie et à la durée de vie de leur dernier jeu.

la biographie d'un seul est limitée à huit pages (pour ceux qui prennent le test en cours, le jeu se présente sous forme de livre), chaque mission res-

INTERCUBE

CD MEDIA



## CONCOURS RISE OF THE ROBOTS

les 10 et 17  
décembre 1994

1<sup>er</sup> PRIX :  
1 Station  
Multimédia  
KEYSOFT

2<sup>e</sup> au 4<sup>e</sup> PRIX :  
1 Lecteur CD ROM  
double vitesse +  
Rise of the Robots

5<sup>e</sup> au 8<sup>e</sup> PRIX :  
1 an d'abonnement à CD Média

9<sup>e</sup> au 16<sup>e</sup> PRIX : 1 T-shirt

**SUPERGAMES  
STAND M 48**

Bon d'inscription à renvoyer ou à déposer  
avant le 7/12/94 à INFORMOM  
27, rue St Jacques - PARIS 5<sup>e</sup>  
ou se dérouleront les épreuves éliminatoires

NOM

Prénom

Adresse

Tél.

Je certifie être majeur ☐  
Autorisation Parentale pour les mineurs ☐

Age

Signature

Tél. pour renseignements : 40 51 00 29

Le 17 décembre 94, remise des Prix  
par les concepteurs de RISE OF THE ROBOTS





▲ Un piloté est sans doute très excitant à réaliser... (VG&A).



▲ Mais après que les ailes de votre appareil se soient décrochées, il faut beaucoup moins ! (VG&A).



▲ Les instruments de bord vous empêchent de voir les canons de votre avion, et vice-versa !

de en remplissant une rouelle. Pour ne rien arranger, l'interface est aussi mal pensée qu'une bombe sautoir. Lorsque vous terminez une mission, le message « voulez-vous conserver cette mission ? » s'affiche ; ne faites de votre réponse, une page de la biographie est notée ou non. En répondant affirmativement, vous décidez de passer à la mission suivante, une option « continuer » aurait par conséquent dû apparaître à l'écran, mais non ! C'est un peu trop simple. Histoire d'augmenter la durée de vie du jeu, les concepteurs graphiques quelques secondes de votre temps en vous renvoyant au menu principal (page 94), ou il faut sélectionner le pilote pour lui demander poliment de poursuivre sa carrière. Un détail, certes, comme le fait d'être obligé de rebooter l'ordinateur pour sortir du jeu, de passer dix minutes à configurer son joystick et de perdre une demi-heure pour forcer Dawn Patrol à accepter le clavier de sa carte VG&A (le moins que vous ayez la faiblesse, après ça vous devez avoir fait partie de la doctrine d'initiation automatique). Finalement, seuls trois-quatre sont connus... ça commence mal ! Puisqu'il

en est aux défauts autant cracher le plus gros morceau sans plus attendre. En apparence une touche de clavier est tout ce qu'il y a de plus inoffensif, peina domine le bon Dieu sans confession, surtout s'il s'agit de la touche « U » comme l'Unique. Mais ce n'est pas le « U » unique, c'est celui d'Ulrique. Lorsque vos entraînements s'enrayent, il faut appuyer comme un fou

sur cette touche du clavier, ce qui n'a pas manqué de me rappeler les vagues du jeu d'athlétisme de nos chers 8 bits (ou il fallait appuyer le plus vite possible, sans faiblir, pour faire franchir une ligne d'arrivée à un sprinter de 100 mètres), et ce jusqu'à ce qu'elles se décident à fonctionner de nouveau, ce qui peut prendre éternité.

## Un panache de fumée blanche pour traquer l'oiseau de métal blessé

temps (suffisamment pour suiter à plusieurs sur le clavier tout en croquant une à une les disquettes de Dawn Patrol). Surtout, auteurs espérant ainsi employer les joueurs de leur sans amis, d'entraînements ! L'ose à peine regarder le bouton de la peur d'effrayer le jeu ! Heureusement, le fait de piloter des avions vous qui ne comptent pas que des inconvénients



▲ Le Zeppelin est son cible préférée ! Impossible de le traquer, une vache dans un couloir aérien !

## L'avis de Thierry

En attendant le Wings of Glory d'Origin, Dawn Patrol est un digne successeur de Red Baron, acceptée l'option Carrière, trop Américaine. En revanche, cette simulation contient une quantité impressionnante de missions et le prix en main est facilité par l'originalité (le défaut de l'originalité) de l'interface et par un petit jeu de radar très pratique, sous forme de messages vous indiquant la position de l'ennemi le plus proche (à 6 heures 0). Dawn Patrol n'apporte rien sinon la possibilité de jouer en VG&A.



▲ La touche « M » fait apparaître une carte peu utile mais c'est l'intention qui compte ! (VG&A).



▲ Comme à la fête foraine !

## Le bon vieux temps

Un F16 est rarement endommagé, il est détruit mais pas endommagé, alors qu'un Fokker est détruit par accident les signes avant-coureurs d'un crash imminent. Comme le superbe panache de fumée blanche qui vous renseigne sur sa proximité ! Le réalisme graphique de Dawn Patrol est stupéfiant, on peut même apercevoir le pilote à l'intérieur du cockpit (il n'est pas enroulé). Les avions sont superbes en VG&A et plusieurs peuvent être pilotés à la fois sans ralentir outre mesure le jeu, puisque la taille de la fenêtre d'écran varie automatiquement selon le nombre d'éléments à gérer. Sur un 486DX-66, Dawn Patrol est à peine ralenti en 640x480 et reste d'une grande jouabilité. Les graphismes VG&A sont aussi très sympathiques mais j'avoue qu'il est tout de même difficile d'admirer cette simulation si votre machine se révèle suffisamment rapide pour

# 80%

**Graphisme** 16  
**Son** 15  
**Animation** 15  
**Durée de vie** 15

● Graphismes VG&A  
● Son et musique à la carte  
● Plusieurs avions à la fois  
● Jeu de radar très pratique  
● Jeu de radar très pratique  
● Jeu de radar très pratique

**Simulation de vol**  
Détails 640x480  
Support 1 disquette  
Technique : 486DX-66 ou 333MHz  
Prix : 199 000 F (199 000 F)  
Version : 1.00 (1.00)  
Version : 1.00 (1.00)

Testé sur : Pentium 90 et 660 C&D 66



## The First Area

Mannock regularly followed his victim down so that he could claim his trophy to send back home. This weakness in the end was his undoing.

In July 1918, after 8 months at the front, he followed down one last day and was hit by infantry fire.

He was awarded the VC posthumously. The decoration was received on Marmukh's behalf by his father.

TYPE MICHIGAN 

will which is not an  
the will are unresponsive

## Power

## Une carrière «éclair»

Après avoir choisi l'un de ces huit pilotes, vous accomplirez une première mission qui se transformera en enrôlement dans une escadrille, puis six autres missions suivront avant la huitième et dernière qui fera de vous un héros.



▲ À la clé de certaines missions, une médaille vous attend peut être, mais le reconnaissance de vos camarades est plus importante !

soutenir le SWGA. La précision graphique étant sa qualité principale, même si je l'ai rapproché sa totale absence de relief. En revanche, les détails au sol tels les arbres, routes, DCA, bâtiments et canalisations sont superbes. Vous pouvez même attraper sur une route à l'arrêt le détail d'un véhicule. Les arbres sont si nombreux que vous ne pouvez pas surligner l'absence d'altitude. Ce modèle est donc toujours en val avec le risque d'être trop lourd, mais pas en s'appuyant trop près du sol comme l'assureur de l'avion, même en partant rapidement vers le ciel. Les explosions sont splendides.

edien et spectaculaires quand il s'agit d'un Zeppelin. Le cockpit lui aussi est magnifique puisqu'il existe en SVGO même si vous jouez en VGA, tout compris l'interface ergonomique. Vous vous baladez entre deux cockpit, l'un avec les commandes visibles, l'autre avec seulement les instruments de bord, il est cependant regrettable de ne pouvoir avoir les deux en même temps. De petits détails heureusement sont aussi présents comme le fait d'avoir une cocarde anglaise en choisissant un pilote français ou de pouvoir discuter avec un vaisseau ennemi comme si s'agissait d'un PA. Tout est fait.

Courtois, en collaboration avec Lasserre, Gauthier et sa collaboration à l'ouest et ses déplacements historiques.) Deuxièmement, avant tout conseil et destiné à ceux qui jouissent d'une véritable passion à Redmond, ce personnel ouine les défauts mentaux, mais également au avoies d'écrite qui ne rendent leur pied aux commandes de cette coupe, mais se formaliser des problèmes d'interface ou du la classe de la base que l'arrête de la



▲ Certaines missions vous exposent au tir de la PCA, même si votre cible est peu dangereuse : en l'occurrence un Zappelin, il faut le faire vite.

Dietary Fatness

**NOUVEAU**

**GRACE AU MINITEL  
TU PEUX PASSER  
TON ANNONCE  
GRATUITEMENT  
ELLE PARAÎTRA  
LE MOIS SUIVANT  
DANS TON  
JOURNAL**

EN VENTE CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX





# MASTER

## Laissez-vous ensorceler !

L'équipe responsable de Master of Orion nous ressort un plat similaire dans le monde magique du médiéval fantastique. Alors, si vous avez toujours souhaité égaler Gandalf le blanc, faites comme nous, conjurez un PC et partez à la recherche du sort suprême !



▲ L'écran de création de votre personnage, à partir duquel vous décidez de sa spécialisation.

**P**log ! Voilà que Microprose nous pond un nouveau jeu de stratégie/simulation. Décidément, après Civilization et Transport Tycoon, votre repertoire MPS va finir par avoir des remue, les deux autres étant à peine digérés ! Sauf si, pour éviter l'engorgement, vous décidez d'opérer une sélection soignée. Le problème est, après la lecture de cet article, que votre choix dans le menu Microprose risque de perdre les proportions d'un drame cornélien !

### À la sauce Civilization

D'emblée, ne vous laissez pas tromper par l'écran VGA qui apparaît lors de l'installation, car vous pourriez bien être déçu. En effet, ce jeu ne vous en mettra pas plein la vue. Tout est en VGA, avec des couleurs un peu tristes, et les graphismes s'inspirent probablement d'un courant innommable. D'ailleurs vous trouverez une forte ressemblance avec l'interface graphique de Civilization. En bref, les graphismes



▲ L'écran de jeu, avec quelques villes de votre empire. Le sortilège provient d'un mode que vous vous êtes approprié.

sont très simplifiés et les sprites très petits. Et même si parfois quelques animations peaufinent le déroulement du jeu, celles-ci ne vous feront certainement pas traverser le plafond. Idem pour les sons, avec des

sauf, le tout s'avérant de qualité honnête, sans plus. En conclusion, si l'intérêt de jeu n'y a, il se situe ailleurs.

### Un autre monde

Ailleurs, c'est justement là que Master of Magic vous emmène, puisque vous voilà transporté dans un monde inspiré par Tolkien. Ce n'est pas tout. Nous sommes en l'an 1400 d'une ère qui reste escarpée à déterminer (jeu-à-la-vie, si vous préférez). Vous allez évidemment incarner un apprenti mage, pas comme bon coup de vos semblables d'une bête école de domination supérieure. Il ne reste plus qu'à le réaliser. Vous allez fonder des villes qui augmenteront votre puissance, créer des armées qui vous permettront d'écarter tout ce qui barrait votre passage. Vous rechercherez donc de nouveaux sorts, toujours plus puissants, que vous pourrez en-

### Inspiré par Tolkien

musqueter, aussi discrètes que magiques. Le jeu bénéficie aussi de divers bagages, comme le choc d'armes ou le pas cadencé d'une unité partant au com-

## LA MAGIE DES CHIFFRES

Voici quelques écrans qui vous permettront de faire le bilan de votre progression, et de comparer cette dernière à celle de vos adversaires. Comme vous pouvez le remarquer, la compétition est dure, et au niveau facile, encore !



▲ L'attaque de la capitale d'un sorcier ennemi. Il va falloir payer ses ennemis (Sui !)





# OF MAGIC



▲ L'incantation n'est pas un jeu d'enfant, mais elle vous permet de communiquer avec vos alliés, d'aller au combat.

suite pyrolement, balancer sur vos concurrents, mais maintenant combattez. Pour le scénario, vous savez tout, et pour l'instant, avouez qu'il n'y a pas de quoi frotter un wing. Mais c'est lors de la création de votre personnage qu'une lueur d'intelligence commence à pointer, dans un univers encore bien fermé. Le choix s'avère effectivement très vaste, bien qu'une lueur d'intelligence encore naissante ne me permette pas d'effectuer un calcul exact du nombre de possibilités. Vous pouvez spécialiser votre incantation dans un domaine comme la Vie, la Mort, le Chaos, la Nature ou la Sorcellerie. Libre à vous de prendre un peu de tout si vous préférez, car il faut savoir que chaque domaine donne accès à des sorts particuliers. Par conséquent, vous pouvez choisir d'être fort dans un ou deux domaines, pour posséder rapidement des

sorts très puissants. Ou bien, vous touchez un peu à tout en même temps, auquel cas vous aurez un choix de sorts plus étendu mais moins dévastateur. Au début, en tout cas. Vous pourrez aussi vous spécialiser, par exemple dans la conjuration ou l'art de la guerre, ce qui aura une incidence sur vos capacités durant le jeu. Finalement, vous devrez choisir votre race parmi quatre différentes. À vous de faire la part des choses entre les points forts et faibles de chacune. Autant dire qu'un incantation ne ressemble jamais à un autre !

## Le plat de résistance

Vous êtes maintenant prêt à lâcher votre incantation dans son droit de conquête. Mais auparavant, n'hésitez pas à choisir le niveau de difficulté que vous conviendra le mieux. En effet, contrairement à

## AVANT - APRÈS

Votre capitale, en début de partie, et environ 40 ans plus tard. Le gestion de l'urbanisme (automatique) est quand même quelque peu chronophage !



## LE CHOC DES ARMÉES

Vous êtes en guerre et l'ennemi est, cette fois, sorti en nombre. Ça va saigner !



▲ Cette fois-ci, vous pouvez aller jusqu'à la mort, mais vous pouvez aussi vous en sortir.



▲ Cette fois-ci, vous pouvez aller jusqu'à la mort, mais vous pouvez aussi vous en sortir.

Master of Magic, la difficulté est comparable selon cinq options : la difficulté générale (qui va d'introduction à « impossible »), le nombre d'adversaires, le type de terrain (plus d'îles ou plus de

l'illumination). Je prends mes lunettes de soleil pour tenter de vous expliquer le système de jeu clairement. Vous débutez évidemment au niveau planches, avec une petite ville et une armée minable de deux unités. Votre objectif immédiat est de développer tout ça, en tirant compte de deux facteurs essentiels : l'argent et la nourriture produits. Pour ce faire, vous devrez construire dans vos villes des bâtiments qui vous permettent de développer leur expansion (greniers, marchés, etc.). Mais aussi des guildes qui vous permettront de vous spécialiser dans certains domaines comme, par exemple, la construction des guildes, le montage des

## À la recherche du sort ultime

continent), et enfin la puissance de la magie. C'est du tout bon, au sein comme une trousse dans les rangs. Enfin, une fois la partie commencée, je vous conseille l'écran total, car c'est vraiment



## RECHERCHE & DÉVELOPPEMENT

Après avoir choisi un sort dans la liste de ceux que vous pouvez rechercher, vos efforts sont enfin couronnés de succès, après de nombreux tours. L'ennemi n'a qu'à bien se tenir !



unités de cavalerie, l'entraînement de vos armées, etc. Il en va de même pour la magie. D'autre part, vous devrez aussi vous étendre, en envoyant des colonies à

permettre de former des unités particulières, dans l'ambition comme la cavalerie en passant par l'artillerie, représentée par les prières et les religieux. De plus, vos unités prendront de l'expérience avec le temps, passant du statut de recrue à celui d'élite. Ce qui influenciera leur aptitude au combat. À vous de les utiliser avec discernement lorsque vous les mettez en campagne sur les deux plans. Ah oui, j'oubliais, vous évoluerez dans le monde d'Arcanux, mais il existe un monde parallèle, Myrion, sur un autre plan (vous deux genres absolument). Ce-

## La magie est partout !

l'aventure. Ils côtoieront des aventuriers, qui deviendront ensuite des villes. Pour protéger votre expansion, il faudra vous doter d'une armée forte. Chaque race



▲ La conjuration d'un esprit. Comme on peut le constater, la magie produit un effet notable.



▲ Votre célérité augmentant, des mercenaires proposent leurs services contre espèces sonnantes et frébouchantes !

## BANNI, JE SUIS BANNI !

Voilà ce qui risque de vous arriver si vous laissez l'ennemi entrer dans votre capitale. Vous n'êtes pas encore fini, mais vous ne pourrez revenir qu'après de nombreux tours. Pendant ce temps, vos cités et vos armées seront livrées à elles-mêmes.



lui-ci n'est pas à négliger, car plus il y a de trésors qu'Arcanux, mais aussi plus dangereux. Ce qui signifie que vous évoluerez dans une zone de tout simplement énorme !

dans ce domaine. Votre occupation première sera de chercher de nouveaux sorts, toujours plus puissants. Je vous

## La pièce manquante

Ce n'est pas fini. J'ai, jusqu'ici, volontairement évité de parler de la magie, qui mériterait un article à elle seule. En plus de la gestion économique de votre empire, vous devez absolument progresser

## Un monde à deux plans

l'espace le plus de la découvrir. Il est évident que trop pour que je puisse les décrire. Sachez seulement qu'ils se rejoignent dans



MAC



PC

# SPACESHIP WARLOCK™

Intégralement en



## Français!!!



HAMMER



STELLA



STARBIRD



VOUS/SIE/YOU

BY REACTOR INC.

REPUBLISHED FOR EUROPE BY VISUAL MEDIA SYSTEMS



Visual Media Systems  
ESTABLISHED





▲ L'état de vos armées. Les six personnages sur les côtés sont les héros que vous avez engagés ou conquis.

deux grandes catégories : ceux affectant les villes ou le terrain, et ceux que vous pouvez lancer sur les unités, amies ou adverses. La magie obéit à trois fonctions principales pendant le jeu : la magie, la recherche, et l'habileté. L'habileté s'acquiert avec l'expérience, ou si votre magicien y est prédisposé. Vous gagnerez



▲ Deux pages de votre livre de sorts. Il vous faudra de nombreux tours pour qu'il se remplit.

## Des stratégies illimitées

des points de recherche en construisant des bibliothèques ou des universités. Ainsi, vous trouverez plus rapidement les sorts que vous recherchez. Notez aussi que vous pourrez en trouver en envoyant des unités explorer les tours et les dangers des deux mondes. Mais, ceux-ci se sont évidemment défendus ! Enfin, vous

pourrez augmenter votre magie (c'est-à-dire votre puissance) en construisant des temples, en vous appropriant des roches (des sources naturelles de magie) sur les deux plans etc. Je dois avouer qu'à ma grande déception, je n'ai pu ni que survoler l'étendue des possibilités offertes par Master of Magic. Le jeu est

## L'avis de Fred

Quand Olivier m'a proposé ce test, je me suis dit : « Ce y est, encore un clone de Civilization ». Effectivement, c'est un peu le cas, mais en plus de la gestion d'un monde médiéval fantastique très cohérent, le côté wargame est bien développé. À cela s'ajoute un système de magie complet et plein de surprises. De quoi se prendre vraiment pour un demi-dieu. En somme, il ne manque rien, et Master of Magic ne peut que ravir les amateurs de stratégie et simulation.



▲ La carte du plan d'Arcanus. Pensez qu'il en reste autant à découvrir de l'autre côté du monde !

simplement trop vaste, les options et stratégies possibles trop nombreuses. Y jouer s'apparente en fait à la découverte d'un nouveau monde d'où, une fois entre, vous n'aurez probablement plus envie de revenir ! ■

Fredéric Marié

## DES CONSTRUCTIONS DE MAÇONS

Voici un petit échantillon des différentes constructions que vous aurez à ériger dans vos villes. Certaines favoriseront le développement économique, d'autres les ressources guerrières, d'autres encore vos pouvoirs magiques.



▲ La guilde des pécheurs.



▲ La schola.



▲ La guilde des guerriers.



▲ La Porthénos.



▲ La bibliothèque.



▲ La tour-audit.



▲ La mur d'enceinte.



▲ La cathédrale.

# 90%

**Graphisme** 13  
**Son** 14  
**Animation** 13  
**Durée de vie** 19



**Stratégie**  
Édition 300 francs.  
Support : 400 francs.  
Technique : 300 francs.  
Moyenne : 300 francs.  
Ventes : 300 francs.

Testé sur : PC 486 D33 de 16 Mo.  
8 Mo de Ram.



CHAQUE SEMAINE SUR LA FM



LA 1<sup>ÈRE</sup> ÉMISSION RADIO  
DE LA MICRO-INFORMATIQUE

AVEC



MC2 PRODUCTION

POUR CONNAÎTRE VOTRE FRÉQUENCE  
ET VOS HORAIRES DE DIFFUSION :

16 (1) 49 61 02 12





# WARCRAFT

## Un jeu qui vaut son pesant d'orcs

**Un jeu de stratégie façon Dune 2 dans un cadre fantastico-médiéval ? Mais ça faisait des années que j'en demandais un ! Merci Blizzard Entertainment !**

**D**epuis Dune 2, aucun jeu de stratégie militaire n'avait su capter mon attention : au point de me faire perdre le sommeil et l'appétit. Affamé et éternué, les yeux rouges d'épuisement, le fil du téléphone sectionné à coups de dents, les brutaies du jeu rendus mardibles par les manifestations de récontentement contre mon estomac, des touffes de cheveux arrachées yonchaient un peu plus le sol à chaque défaite. C'est sur un lit d'hôpital que j'écrivais à Westwood pour les supplier de ne jamais faire de Dune 3. Mais le temps ne fut pas de longue durée (dix ans tout de même !), et pendant de peu Command & Conquer (je plaçais produit des auteurs de Dune 2, prévu

pour février 95). Warcraft, tel l'un des quatre chevaux de l'apocalypse m'a fait reculer dans cet état de désobéissance physique que je redoutais tant.

### INTRO



### L'multijoueur médiéval

Heureusement, cette plongée au cœur des systèmes inséparables de la folle informatique ne se fait plus en solitaire. Warcraft peut se jouer à deux en serial link, modem ou réseau, ce qui constitue une grande première pour ce style de jeu. Autant vous dire de suite que cette option justifie à elle

seule le prix du CD, les auteurs de Warcraft ajoutent en fin de jeu sur ce point, ce qui est tout à leur honneur.

### Humans vs. Orcs

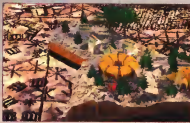
Warcraft vous propose d'incarner deux races : les orcs ou les humains, chacune possédant ses propres avantages et inconvénients. Un Dune 2 heroic-fantasy en

### De véritables scénarii servis sur un plateau

seule le petit personnage rastaillard et doré qui orne ce test. On avait déjà passé des heures à s'entraîner sur le démo du jeu. Sûr la version finale arrivée à la rédaction, l'ambiance s'alourdit pour devenir celle saisissante et oppressante qui précède les tournois à mort. Didier, Yann, Olivier et moi, le savons sans même en parler, un seul sursaut ! Il est à noter que le jeu à deux est possible avec un seul entre-



▲ Même les orcs ont droit à un petit briefing avant une mission. Rien n'indique pour autant qu'ils comprennent un traître mot, mais c'est l'intention qui compte.



▲ Après le briefing, la nouvelle carte du jeu vous est dévoilée sans pudeur (par un zoom lubrique).





▲ Les derniers ont leur place au milieu des doyens couverts de symboles antiques et de corps muables.



▲ Le magicien qui possède un sort fléau de poison qui lui même perd des points d'énergie aux 64 secondes.

quelque sorte, avec magie et armes médiévales à la place de la haute technologie de la planète aux épées. Tout comme dans ce dernier nous commençons avec quelques hommes, le plus souvent de simples paysans, quelques fois des soldats. Un bâtiment central nous permet de créer des routes pour étendre votre village, des murs pour le fortifier et de nouvelles paysans, que vous devrez couper des arbres ou récolter de l'or dans les mines découvertes. Ces matières premières vous permettent alors de construire à l'un des paysans de construire des bâtiments de bois ou de pierre. Des fermes pour nourrir les toujours plus nombreuses



▲ Les magiciens ont la possibilité de donner vie aux os des cadavres. Le squelette heureux de l'opportunité qui lui est donnée de pouvoir se mouvoir sans charge de chair aseptisée fera de ce vous lui demandez.



▲ L'ogre comme l'élémentaire de feu est un monstre sans attaque qui ne demande qu'à goûter de la chair fraîche, qu'elle soit crue ou hachée.



▲ La première mission est si facile, il suffit de construire une ferme et d'éliminer les pauvres paumés humains agités et exclus aux quatre coins de la carte.



▲ Le slime a une préférence pour le sang et s'il s'en trouve quelques uns pour satisfaire son envie, pourquoi pas.



# «WHAT !»



unités, des baraquements pour entraîner vos armées. Des ateliers de charpentiers pour esquisser vos soldats de flèches ou de catapultes, des forges pour améliorer les armes de vos hommes et consolider leurs défenses à l'aide de maillets boahiers, des écuries pour soigner des chevaux, fidèlement juchés sur leur morsure, elles aussi entraînées au combat. Il est possible d'hybrider la race chevaline de façon à la rendre plus efficace sur le terrain (un pendentif se révélant assez peu efficace contre un arc massif armé d'un coup-coupe à Sélema 1). Chez les arcs, le cheval remplace avantageusement l'écume et les loups les chevaux. Les bâtiments de pierre sont vus à ce qui inspire le respect chez ces races primitives. La religion et la magie. L'église et les tours font ainsi fonction d'écoles de magie pour les hommes.



▲ Les portes qui empêchent la progression de vos troupes au cœur des donjons ont une durée de vie très limitée face aux haches d'or.

## MBC MULTIMEDIA

### Des prix compressés!

Nous dénichons les meilleurs CD ROM, CD, Cartes sons, jeux, vous proposez la sélection du mois des meilleurs produits aux meilleurs prix

**LECTEUR DE CD ROM PANASONIC**  
Double vitesse CR5628  
**1099 F**

Lecteur + carte interface + driver + Megaforce + Myel = 1199 TTC\*



#### COMPAREZ LE PRIX DE NOS JEUX

**LITTLE BIG ADVENTURE**  
PC CD  
**399 F**  
**339** Prix MBC TTC\*

**ECSTATICA**  
PC CD  
**399 F**  
**259 F TTC\***

#### NOS SUPER PROMOS DU MOIS A PRIX COMPRESSES

**ADREN IN THE BURN**  
AMAZONIC  
CIVILIZATION 2  
CYRUS  
COMING  
SALON  
CIVILIZATION  
CIVILIZATION

**DRAGON LORE**  
SCENARIOS  
P14  
BOLD OF STORY  
P14  
BOLD OF STORY  
P14  
BOLD OF STORY  
P14

**LEONARD**  
LEONARD  
LEONARD  
LEONARD  
LEONARD  
LEONARD

**SENSEI WORLD OF**  
SENSEI  
SENSEI  
SENSEI  
SENSEI  
SENSEI

POUR COMMANDER Par minitel 3616 USR\* MBC ou Téléphone à Camille (11) 46 67 77 70 7/7, de 7 h à 23 h



les orcs aux tendances plus paganistes, possèdent des tours à l'architecture effrayante, des temples en forme de pyramide, au centre desquels les plus odieux sacrifices étaient commis avant que leurs deux ne décident que quelques litres de sang humain. Ces structures de pierre abritent les futurs dieux et magiciens qui vous aideront à défaire l'ennemi. Les magiciens maîtrisent le feu, invoquent des serpents, des élémentaires ou des anges et des démons chez les orcs. Ils peuvent aussi lever des armées de squelettes sur les cadavres en décomposition des soldats des deux camps. Les dieux saignent les soldats blessés ou épuisés, rendent invulnérables des bâtiments entiers s'ils le souhaitent, dévoilent des portions de terrain inexploités à l'aide de leur pouvoir divinatoire, et peuvent passer à l'offensive à l'aide d'une lance sacrée.

## Onsature scénaristique

Contrairement à Dune 2, où votre objectif ne consistait qu'à recueillir une certaine quantité d'écus tout en vous arrangeant pour que le ou les camps opposés se contentent des trinités, Warcraft propose de véritables scénarios en début de mission. On peut d'ailleurs regretter qu'il n'en

soit pas de même en mode deux joueurs. L'un d'eux consiste à délivrer vos paysans enlevés par les Orcs. Avec votre petite armée de départ, il faut défaire l'ennemi, les recruter prisonniers et les protéger des archers qui tentent alors de les massacrer. Si aucun n'en sort vivant, vous êtes fin, puisqu'il est alors impossible de créer de nouvelles unités. Un autre scénario vous confronte à un Necromancer diabolé dans sa tour qu'il faut détruire tout en éliminant les démons et autres élémentaires de feu qui tentent de protéger leur invocateur. Chaque mission vous est décrite à l'aide d'un texte lu à haute voix

## «YES, MY LORD»



(dans la version CD, bien sûr). Une petite animation en image de synthèse suit alors en zoomant sur la partie de la carte à conquérir. L'introduction du jeu est elle aussi en image de synthèse (très bonne mise en ambiance avec une voix off convaincante, mais un peu courte), tout comme les «Game Over».

## Paroles d'orc

Même sans ces paroles 3D, Warcraft est superbe graphiquement. Avec une frimpe graphique qui rivalise Dune 2 au rang de «bon vieux souvenir». Vous évoluez dans différents types de décors : forêt, marais, donjon, etc., tous brouillés d'animations réalistes. Il est facile de reconnaître l'activité de l'un de vos paysans ou les tas de bois qu'il ramène au bâtiment central ou au sac d'or sous lequel il pioche tel un éco-



▲ La victoire entraîne le privilège de peindre à l'ennemi de la suite aux tréfonds pour y accéder vos nouvelles possessions. Le pillage est à l'œuvre quelque part !

vaques par des orcs necromants stoppés par une muraille de protection et vocaux en flèches verticales par des catapultes déformées... Bref, autant d'animations qui plongent le joueur dans un univers d'effrayantement cohérent. Si en plus, l'ambiance sonore se révèle à la hauteur de la réalisation graphique, ce qui est le cas, vous imaginez le délire. Un «what's gonna you gonna» si vous puez avec les orcs et s'élèvent une unité, si vous insistez il vous répond alors par un «WHAT's gonna you gonna». Alors que les humains, respectueux de l'ennemi, vous saluent par un «Yes, my Lord» enthousiaste.

## Un jeu pour Hobbists

Même un orc en unités courtes serait capable d'apprécier à sa juste valeur le



▲ En début de partie, vos troupes sont placées au millimètre. Comme à la pers de ou chez nos ennemis les Hobbists ! Mais quand vous prenez les commandes, le respect beaucoup moins la discipline.



▲ L'un des sorts du conjurateur humain est celui de la pluie de feu. Très coûteux en mana, il remplace avantageusement un tas de catapultes.



▲ Les grottes sont bien mal fréquentées dans Warcraft. Bragades, bibes, enivrées, égrotées, elles-mêmes de feu s'inspirent pour vous occire de concert.

## À deux en serial link, modem ou réseau !

ler de première année en route pour le college. Les néophytes apprécieront la décomposition des cadavres et la façon dont ils peuvent être sentés à la vac pour former une armée des trinités. Une escouade d'archers, destinée à garder un point, en pleine action s'offre aussi efficace que spectaculaire. Une invasion d'armées in-



▲ La possibilité de jouer à deux augmente la durée de vie du produit de façon conséquente, mais il faut deux PC dans une même pièce, un modem ou jouer à son boîtier en réseau !





▲ L'élémentaire de feu est un monstre «free lance» qui ne travaille ni pour les humains, ni pour les orcs et les attaque donc sans réticence.



▲ LE ROI ! En cas de victoire définitive contre les orcs, vous avez le privilège de le rencontrer pour lui baliser les bottes. Il vous annonce qu'il finira certainement finir la tâche convenue par laquelle les orcs envahissent notre dimension. Un futur scénario ?

merveilleux Warcraft. L'interface à base d'icônes dessinées de façon éloquentes s'avère aussi efficace qu'une botte de catapètes. Les scènes d'action sont pour les paysans : se déplacer, vloger, repasser, collecter et construire. Pour les soldats : se déplacer, stopper et attaquer. Les sorts des magiciens et des clercs sont identifiables au premier coup d'œil grâce à la qualité et à la finesse des illustrations. Il suffit donc de cliquer sur l'action souhaitée puis sur le personnage choisi pour lui attribuer. On peut sélectionner jusqu'à quatre unités en même temps et les déplacer ou les faire attaquer de concert. Une option qui n'existait pas dans Dune 2 et se révèle plus que pratique. En fait, le seul véritable défaut du jeu réside en l'incroyable bêtise de vos soldats, qui obéissent aveuglément à vos ordres et continueront à s'acharner sur une ferme, même si une dizaine d'ennemis leurs tombent dessus par derrière ! Malgré tout, Warcraft demeure un jeu exceptionnel qui a su inspirer du concept de Dune 2 un y apportant quelques améliorations mais surtout un cadre original et plus riche. Un jeu captivant qui fonctionne sur le plus modestes des PC. ■

Thierry Fakoz



▲ En salle de briefing, le but de votre mission vous est exposé, les soldats étant parfois très égarés.



▲ Les ennemis sont créés par les magiciens orcs, peu efficaces seuls, une armée d'araignées peut s'avérer redoutable utilisée comme moyen de diversion.



▲ Une attaque finale est toujours un véritable carnage, une trépassée genre !

**92%**

**Graphisme**  
**Son**  
**Animation**  
**Durée de vie**

17  
13  
16  
16

**+**

- L'interface est très claire
- Les unités sont très variées
- Les ennemis sont très variés
- Les ordres sont très variés
- Les scénarios sont très variés

**Stratégie militaire**

Box : 149 999 francs  
Support : CD-ROM

Éditeur : 485 francs  
Support : CD-ROM

Éditeur : 485 francs  
Support : CD-ROM

Éditeur : 485 francs  
Support : CD-ROM

Éditeur : 485 francs  
Support : CD-ROM

Éditeur : 485 francs  
Support : CD-ROM

Éditeur : 485 francs  
Support : CD-ROM

## L'avis de Thierry

Un jeu surprise que personne n'attendait contrairement à Under A Killing Moon ou Estabaco. Ce clone de Dune 2 mieux fait et plus intéressant, avec son option de jeu à deux inespérée, a déclenché une vague d'enthousiasme générale à la réédition. Les déts fusent de toute part et le CD passe de main en main plus vite qu'un Friabee. Quand on voit que de nombreux scénarios devaient suivre, avec des Dragons et autres ajouts ne manquant pas de sel...



## L'avis d'Olivier

Cela fait plus de vingt heures que personne ne peut s'approcher de mon PC sous peine de baffes. Warcraft est carrément mieux que Dune 2, c'est le genre de produit dans lequel on voudrait toujours plus de scénario, de types d'unités différentes, de sorts et cela sous une pression permanente. Mon seul regret : l'absence d'un éditeur de scénarios. Vivement le suite qui s'annonce à mots voilés... Une pure merveille qui vous tient en haleine pendant des heures.





# THEME PARK

## Rapetou Land

Quel que soit le genre, un jeu Bullfrog est toujours très attendu. Après les versions PC et Mac, Theme Park pointe enfin le bout de son nez sur Amiga. Pas de regrets !



▲ Le petit personnage en bas à gauche vous conseille sur des menus.

**G**rand pourfendeur des rigides du monde des jeux vidéo, Bullfrog a encore réussi à imposer un jeu qui, de prime abord et commercialement parlant, ne paraissait pas très sûr. Même si les médias évoquent souvent les débâcles des divers parcs d'attraction en France, il est difficile d'imaginer un jeu basé sur ce thème. Et bien si, ils ont osé...

### Tout pour le fric

Theme Park vous propose de devenir, en ces temps difficiles, patron d'un parc d'attraction.

Après avoir paramétré le jeu à votre convenance (nom, prénom, difficulté, aide, etc.), vous voilà face à une carte du monde. Le seul site disponible est l'Angleterre. C'est là que vous commencerez votre parcours du combattant. Dans un premier temps, en tenant compte de votre budget, vous devrez installer les chemins, les attractions et les stands. L'agencement y est relativement important, il ne faut surtout pas faire n'importe quoi. Une autre chose primordiale, ne pas oublier d'affecter une certaine somme à la recherche de nouvelles attractions et à l'amélioration

de votre parc. Une fois cela fait, vous pourrez y laisser entrer les hordes de bandes avides de sensations fortes. C'est alors

### Une clientèle difficile à satisfaire

que vous devrez rester très vigilant. Il vous faudra engager du personnel pour le nettoyage et leur affecter des zones. Idem pour les mécanos qui devront surveiller de



▲ Qu'est-ce que je suis bon, quand je veux. Mon parc est premier au classement général et...



▲ ...n'est pas si mal placé au classement par catégorie. Consultez le PDG de Disney si vous cherchez du monde...





▲ Pour chaque stand, vous pourrez avoir des infos et faire varier le prix de vente, ainsi que la quantité de produit. Amusez ? À peine.



▲ Les points représentent tous les sites où vous aurez à satisfaire une clientèle en quête de loisirs.



▲ Vraitable organe type IPSOS. Vous pourrez consulter ici les avis de vos clients.

près la sécurité des attractions. Sur le plan financier, vous pourrez faire quelques emprunts. Enfin, autant que faire se peut, rester bon longtemps dans le rouge. Ceci n'est qu'une minime partie des problèmes que vous rencontrerez. Comme tout pa-

tron qui se dote, il faudra faire face aux revendications toujours plus exigeantes (ce sont les mêmes que l'on qualifie de légitimes lorsqu'on se trouve dans l'autre camp) de vos salariés. Bien évidemment, si vous demandez des augmentations substantielles (de l'ordre de 10 % lors de mes parties) qui grèveront votre budget de manière exponentielle sans que vous ne puissiez rien y faire, les autres problèmes se situent plutôt du côté technique : premier de votre parc et surtout, satisfaction de votre clientèle. Cette dernière est l'une des plus exigeantes qui puisse exister et elle vous le fera savoir. Vous aurez accès,



▲ En temps de crise, les salariés veulent toujours plus. Les négociations vont être épiques.



▲ Voici quelques stands que vous pourrez installer dans votre parc pour augmenter vos revenus.

en permanence, à des sondages indissociables à consulter. Quelles que soient les décisions que vous prendrez, évitez à tout prix que les clients ne "dégusent" dans votre parc (j'y reviens). C'est mauvais signe et cela fait plutôt mauvais genre. Comme tous ces obstacles, vous avez tout de même des atouts.

#### Rapetoutland

Aaaa, si le prix d'entrée est trop cher, réduisez-le. Si le stock de marchandises est proche de zéro, commandez-en. Si l'atmosphère du parc n'est pas bonne, engagez des clowns. Tous les ans, le programme

fera un compte-rendu de la population et des finances de votre entreprise en comparaison des concurrents. Pour peu que votre bébé se comporte bien, vous pourrez très vite le vendre pour aller vous installer ailleurs. Sachez, cependant, que les autres sites vont vous coûter de l'argent rien que pour avoir la concession territoriale. Au cours de la vie de votre parc, de nouvelles attractions, de nouveaux stands seront inventés (si vous n'avez pas publié de donner des tonnes pour la recherche). Le soft prévoit même tout un éventail d'annexes possibles pour augmenter les finances rapidement (sans trop perdre de



▲ Bon, j'en ai assez de ce parc, j'en vais le vendre aux enchères. J'en ai à 75 000. Et fin de compte, je le vendrai plus de 130 000 alors qu'il m'a coûté 0. Une bonne affaire, quoi !

## Vous pourrez enfin sauver Euro Disney

popularité). En effet, même s'il est possible de faire varier énormément les prix d'entrée du parc ou des diverses marchandises vendues dans les stands, l'une des annuées supérieures consiste à gérer la quantité de produits vendus. L'ennemi par là qu'il est possible de mettre plus de sold dans les innombrables d'augmenter la demande de boissons. Dans ce genre de business, de nombreuses possibilités s'offrent à vous. Pour les nuls et les innocents n'ayant pas encore abordé le monde du travail et des affaires, les concepteurs du jeu n'ont fait qu'inclure dans Theme Park

## VERSION A1200

La version A1200 bénéficie de l'intro faite sur 3D Studio, que l'on a pu découvrir sur PC, et des graphismes en 256 couleurs. La vitesse du jeu reste acceptable. Le seul défaut commun aux deux versions concerne le scrolling qui manque affreusement de fluidité. Heureusement que l'on n'est pas face à un shoot'em up ou à un jeu de plate-forme.





▲ Je dois vraiment être gestionnaire dans l'âme, car mon prix d'entrée est presque parfait du premier coup.



ce qui se fait couramment dans le commerce. Si, malgré toutes ces possibilités, vous n'avez pas à cruser votre trou, la banque ou le débiteur dans votre vie au triple galop.

C'est à vous des beaux jeux-à-à ?

Comme pour tous leurs produits, les graphiques de Bullfrog ont fait fort. Même si le look général n'a plus grand-chose à voir avec les Populous et Syndicate, Theme Park possède une esthétique attachante (NDLR : que d'enthousiasme Michel Contre-roi, alors !). En fait, bien loin des softs de gestion habituels, Theme Park est très « vivant ». On a en permanence des tas d'animations de clients en train de se bousculer dans les rues de votre parc. Du encore de se défouler dans les attractions. Bref, même en période de crise, le parc semble toujours vivant. Malgré la multitude de possibilités de gestion et des actions possibles, le jeu reste abordable par tous. Il suffit de quelques minutes pour maîtriser les divers facteurs. L'interface a été à peu près bien pensée et une fois de plus, le son confirme sa supériorité en tant que moyen de contrôle le plus intuitif. Dans cette version A500, seul le son sort d'un peu le tableau. Contrairement à la version PC, les Amiga ne bénéficieront pas de l'ambiance sonore euphorique des parcs lors des enfants, bruits des attractions. Domage ! Car, entre les animations, le son aurait apporté un plus non négligeable. Bien que destiné à des personnes un tant soit peu fans de gestion, Theme Park reste parfaitement accessible à n'importe qui. Après avoir discuté avec plusieurs joueurs, le défaut de ce jeu réside dans la relative répétition. En effet, on n'a pas le droit, en changeant de site, à de nouvelles attractions, ou à de nouveaux facteurs pouvant altérer la gestion. ■

Michel Houng

## L'avis de Michel

Comment se pas craquer devant ce jeu Bullfrog ? Ils ont toujours su faire le mélange parfait entre complexité et jouabilité. Même si, au premier abord, la gestion semble quelque peu délicate, après quelques minutes, tout vous paraît simple. La grande force de Bullfrog est, non seulement, d'aborder des thèmes inédits mais, en plus, de proposer une réalisation beaucoup moins sommaire que les autres. Je m'attendais au pire, mais le résultat reste à la hauteur. En bref, forcez.



▲ Trop tard, il ne me reste plus qu'à me tirer une balle, en espérant que ma femme et mon gosse ne m'en voudront pas.

◀ ...car c'est le confirme ce tableau des recettes et dépenses.



▲ Tout gestionnaire doit savoir lire les recettes. La part de Michel court tout droit à la catastrophe...



▲ Les stocks en marchandises s'épuisent assez vite. Pensez à vous réapprovisionner.



▲ Il est important de conserver de l'argent à l'amélioration de votre parc et ce, via les facteurs (nouvelles attractions, boutiques, personnel, etc.).

# 89%

**Graphisme** 15  
**Son** 12  
**Animation** 12  
**Durée de vie** 15



**Simulation**

Exemples 100 francs

Support 1 hélicoptère

Technique

100 francs

Personnel 100 francs

Support 1 hélicoptère

Technique

100 francs

Support 1 hélicoptère

Technique



# 4<sup>E</sup> SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

DU 30 NOVEMBRE  
AU 4 DÉCEMBRE 94  
PARIS - PORTE DE VERSAILLES

## SUPERGAMES

AVEC

EUROPE 1



+



+



## = L'UNIVERS DES LOISIRS MULTIMÉDIA

-20%

payez 40 frs (au lieu de 50 frs), votre entrée à **SUPERGAMES**

R remplissez ce bon et présentez-le aux caisses du salon.

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_ Année de naissance :

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

ORGANISATION : BLENNHEIM, 70 RUE RIVKY, 92532 LEVALLOIS PERRET CEDEX • FAX : 47 56 11 99



# SENSIBLE WORLD OF SOCCER

## On joue les prolongations

**Une légende ne s'éteint jamais dit-on, mais certaines sont plus tenaces que d'autres. Sensible Soccer restera au cœur des Amigaphiles, contre vents et marées, de part les siècles et les machines, une référence aussi inamovible qu'une barre transversale !**

C'est risqué d'être insupportable pour le gosse de la secte redoutée des inasquettistes (l'ard, ça se tort de douleur à chaque mention des mots «ballon» et «football», depuis que son équipe fêliche, Manchester, s'est fait rôtir aux flammes du Coupe des Champions 64-65 en faveur de Barcelone 0). En fait c'est fut douloureux pour beaucoup de monde, l'arrivée à la rédaction de SWOS s'accompagnait des habitudes d'être et l'absence de nullos gâtées. L'exemple le plus parlant (il est celui de notre chef incontesté et mauvais joueur reconnu, Stéphane, qui ne gomme que si son adversaire a les yeux bandés ou joue avec un joystick en kit.

### Duel sur gazon

Les connaisseurs viennent depuis longtemps Sensible Soccer, la simulation de football absolue, jouable et équilibrée,

avec un comportement parfait entre un contrôle du ballon réaliste et une prise en main aisée (contrairement à son principal concurrent : Goal). Quand je pense que certains ont été jusqu'à prétendre que Rfa Soccer avait dépassé le maître ! Ou vert-on ? Heureusement, l'affront n'est pas resté longtemps en suspens et l'arrivée tant attendue de SWOS annonce un duel à armes inégales. En plus d'une possibilité améliorée et d'une multitude de nouvelles options, le dernier Sensible Software propose l'option de management : la plus aboutie à ce jour.

### Un banc pour le manager !

Tout commence par le choix d'un nom et d'un prénom, puis par celui de votre qualification : coach, Manager (sur le banc uniquement) ou Player Manager (sur le banc ET le pelouse). Ensuite il faut sélectionner votre poulin parmi les 1500 équipes pro-



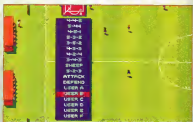
▲ C'est pas moi l'éléphant, il a glissé tout seul, le terrain est peut-être un peu mou... comment ça va-t-il se passer ?

posées, le niveau étant de commencer par une petite formation pour faire ses preuves au ras du gazon. Ça va bien, vous avez une note du club vous souhaitant la bienvenue et la liste des matches de la saison 94-95. Un manager digne de ce nom possède les informations et les outils nécessaires pour mener son équipe à la consécration. SWOS en a tenu compte. Vous pouvez ainsi jouer le premier match

sans attendre, étudier la composition de votre équipe (nom, position, numéro, nationalité, nombre de buts et valeurs marchandes) ou examiner les compétitions auxquelles participent vos joueurs (nom, situation de votre équipe par rapport aux autres, statistiques sur les plus gros buteurs et informations techniques sur la compétition - saison, nombre d'équipes participantes, de matches par



▲ Magnifique loi, le gardien n'y a rien vu du tout !



▲ La logique est respectée avec l'apparition d'un second banc de touche lorsque vous appelez votre manager.





JUVENTUS 2-0 A.C. MILAN

L'art d'un corner bien fait est ancestral. Les vireux adeptes de Sensible accourent à changer leur stratégie au fil des versions.



Un mur est fait pour être franchi, n'est-ce pas ? Admirez l'artifice.

équipe, de points en cas de victoire, du nombre de remplaçants...) Il est aussi possible de jouer les Bernard Tapie en jonglant avec le marché des transferts. Pour acheter un joueur, il suffit de lancer des chaussons de titre sur la base de statistiques prédictives : type de joueur (gardiens, défenseurs, milieux de terrain, attaquants) ; point fort (passe, shoot, tête, tacle, contrôle de la balle, vitesse, finish), nationalité et valeur approximative. Une

équipe de transfert en attendant une offre intéressante. Rien ne vous empêche de consulter à tout moment votre compte en banque avec la balance de début de saison, les ventes et les achats de joueurs, le profit, la nouvelle balance, ainsi que les recettes d'entrée, les coûts généraux et les salaires des joueurs après la première rencontre. Une version française de SIMVS sera disponible début 85 ou même les Lentes Sterling seront converties en Francs.

### Soyez un Maître Tacticien

L'une des nouveautés les plus importantes consiste sans nul doute en la possibilité de créer ses propres tactiques, soit en toute liberté A à F, en gardant le déplacement de vos joueurs en fonction de la position de la balle sur le terrain. Vous pouvez ainsi adopter vos propres schémas tactiques en cas de jeu, en plus des douze schémas initiaux d'origine des nouvelles tactiques sont : 4-2-4, 3-6-3, 5-2-3 et Sweep (dérivé). Comme un coach ne doit jamais perdre de vue les performances des autres équipes à travers le monde, une option (vue du monde) vous permet de vous baser de pays en pays en consultant chaque journaux existant afin de connaître au vu les évolutions de vos adversaires.

## La première simulation de football entièrement paramétrable

Une des nouveautés correspondant au portrait robot obtenu, apparaît sous vos yeux. Afin de recevoir une première offre. Il s'agit maintenant de faire face à son compte en banque et de proposer un joueur en échange si une somme en liquide (pénalités, transferts, usages) dont les numéros ne se savent pas ne suffit pas. Inversement vous pouvez placer un joueur sur le mur

## Amie LE PRO.

11 Bd Voltaire - 75011 PARIS

(0) 43 57 48 20

Fax (0) 43 37 10 21

Ouverture 9h30 à 19h30

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION

**AVA LA STAR DU PC**

**CONFIGURATIONS 486 VLB**

- 4 Mo de ram extensible à 32 Mo
- Disque dur 245 Mo
- 2 ports série
- 1 port parallèle
- 1 port joystick
- Carte son 65535 1023 samples
- Source alimentation Microsoft
- 1 lecteur HD 5 1/4 ou 5 1/4
- 1 lecteur mini disc ou Zipdisk
- Carte vidéo 0 16 - 16 couleurs
- Carte vidéo VGA 1 Mo

Prix d'Amie 466 DX2 66 6590 F

**PACK MULTIMEDIA HP1**

Carte Sound Blaster Pro  
Lecteur CD Double vitesse  
+ 1 lecteur pour CD 38

486 SX 20 MHz 5690 F  
486 DX 20 MHz 5950 F  
486 DX 250 MHz 6390 F  
486 DX2 66 MHz 6590 F  
486 DX 100 MHz 8990 F

1590 F

**CONFIGURATIONS PC I**

- 4 Mo de ram pour les 486 / 8 Mo de ram pour les 586 IBM
- Disque dur 245 Mo
- 2 ports série
- 1 port parallèle
- 1 port joystick
- Carte son 65535 1023 samples
- Source alimentation Microsoft
- 1 lecteur HD 5 1/4 ou 5 1/4
- 1 lecteur mini disc ou Zipdisk
- Carte vidéo 0 16 - 16 couleurs
- Carte vidéo VGA 1 Mo

Prix d'Amie PENTIUM 90 11990 F

**PACK MULTIMEDIA HP2**

Carte Sound Blaster 16 ASP HD  
Lecteur CD Double vitesse  
+ 1 lecteur pour CD 38

486 SX 20 MHz 5690 F  
486 DX 20 MHz 5950 F  
486 DX 250 MHz 6390 F  
486 DX2 66 MHz 6590 F  
486 DX 100 MHz 8990 F

2290 F

**OPTIONS**

**Disques Dur**

540 Mo + 300 F  
420 Mo + 250 F

**Logiciels**

MS DOS 6.21 + 250 F  
WINDOWS 3.11 + 490 F

**Cartes**

386 F + 300 F  
386 F + 325 F

**Moniteurs**

15" Target + 980 F  
15" Naga + 1190 F  
17" Naga + 2690 F  
17" MUC + 990 F

**PROMO NOËL CONFIGURATION PC GAMES**

486 SX 33 4 Mo Ram

- 5040 Mo
- 2p Serie 1V 1-1p
- 1 lecteur HD 3 1/2
- Carte vidéo 1 Mo
- Clavier + souris

490 F

4690 F

**MONITEUR VGA**

**PIECES DETACHEES**

**Carte Son**

SE PRO 540 F  
SE 16 740 F  
SE 16 HD 740 F  
SE 16 HD 740 F  
SE 16 HD 740 F  
SE 16 HD 740 F

**Lecteur CD**

DEL 1 WETSON 620 F  
DEL 1 WETSON 640 F  
DEL 1 WETSON 640 F  
DEL 1 WETSON 640 F

**Disque dur**

DEL 1 WETSON 620 F  
DEL 1 WETSON 640 F  
DEL 1 WETSON 640 F  
DEL 1 WETSON 640 F

**Logiciels**

CARDON 8.1 10 5 1290 F  
CARDON 8.1 20 1290 F  
CARDON 8.1 40 1290 F  
CARDON 8.1 60 1290 F  
CARDON 8.1 80 1290 F  
CARDON 8.1 100 1290 F

**Moniteurs**

14" VGA 1 Mo 790 F  
14" VGA 1 Mo 790 F  
14" VGA 1 Mo 790 F  
14" VGA 1 Mo 790 F  
14" VGA 1 Mo 790 F  
14" VGA 1 Mo 790 F

**DISQUETTES**

3 1/2 HD 100%

**MONITEUR**

Par 100 F 180 F 200 F  
Bosch 3,00 F 2,40 F 2,40 F  
Bosch 3,00 F 2,40 F 2,40 F

**Amie rachète Vos jeux et utilitaires AUX MEILLEURS PRIX**

**A RETOURNER A AMIE VPC 11 Bd Voltaire - 75011 PARIS**

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_ Code postal : \_\_\_\_\_

Mon avis sur votre service : \_\_\_\_\_

Je vous propose de : \_\_\_\_\_

Poste 60 F / Transpondeur 150 F par carte / CR 80 F par / Logiciel 30 F

Chèque / CC / Carte bleue / Date d'expiration : \_\_\_\_\_

Signature : \_\_\_\_\_



## GOOOOOOOOOOAL !!!



potentails. Il n'y a de bon boulot, un job vous est offert plus ou moins rapidement dans d'autres clubs. De cette façon, vous pouvez faire votre chemin dans le métier jusqu'à, pourquoi pas, manager des équipes d'envergure internationale comme l'AC Milan ou Barcelone.

### Quoi de neuf Dr Sensé ?

Mais les Sensible Soccer Addicts, ceux qui ont acheté chaque mois à jour du jeu ne s'étonneront des nouvelles qualités du gardien, de l'apparition d'un arbitre ou du manager petit détail ne faisant l'objet de leur icône, ceux-là se posent tous la même

question : Quoi de neuf sur le terrain ? D'après, il est plus réaliste avec l'apparition des tribunes et de deux bancs de touche sur le côté. Les supporters portent tous des maillots aux couleurs de leur équipe, ils se lèvent pour applaudir, etc. On peut même apercevoir des photographes derrière les cages et des agents de sécurité tournés vers les spectateurs. Sur le terrain, les joueurs jouent enfin le corner lorsqu'ils se ramènent des gamelles herbivores. L'ordinateur ne possède plus le niveau d'une tendueuse archaïque mais une maîtrise améliorée du ballon, des dribbles ET du jeu de tête (non implémenté dans notre version, les

Player	Team	Position	Goals	Assists	Yellow Cards	Red Cards	Minutes Played
David Beckham	Manchester United	Midfielder	12	8	2	0	1500
Ryan Giggs	Manchester United	Midfielder	5	15	1	0	1200
Paul Scholes	Manchester United	Midfielder	3	10	0	0	900
Andy Cole	Manchester United	Striker	7	5	0	0	800
Michael Owen	Liverpool	Striker	9	6	1	0	1100
Steven Gerrard	Liverpool	Midfielder	4	12	3	0	1300
James Milner	Liverpool	Midfielder	2	8	0	0	700
Robbie Keane	Liverpool	Striker	6	4	0	0	600
Frank Lampard	Chelsea	Midfielder	8	7	1	0	1000
Didier Drogba	Chelsea	Striker	10	3	0	0	900
John Terry	Chelsea	Defender	0	2	0	0	500
Wendie Renard	Lyon	Defender	0	1	0	0	400
Lucy Bronze	Lyon	Midfielder	1	6	0	0	300
Christine Sinclair	Lyon	Midfielder	0	4	0	0	200
Ada Hegerberg	Wendie Renard	Striker	15	10	0	0	1800

▲ Chaque championnat existant est présent dans cette nouvelle mouture de Sensible Soccer.

autres nous l'ont promis, tout comme ils ont promis une amélioration des qualités défensives du gardien). La jouabilité est donc meilleure avec un nouveau système de tackle : vous pouvez maintenant glisser sur l'herbe en poussant le ballon devant vous, pour aussitôt le récupérer après avoir passé un adversaire. Pour les fans de statistiques, la fin de mi-temps et la fin du match construisent une occasion inédite de réviser ses comptes d'offices à l'appui : pourcentage de possession du ballon, nombre de tirs, nombre de tirs cadrés (technique), passes, corners, joueurs renvoyés, (etc.) Bref comme à la télé ou plus précisément comme dans Sensé Soccer. Chacune de vos décisions en tant que manager est approuvée à la rampe par votre conseiller de poche. Place livée en cas de bonne décision et pouce tourné vers le sol en cas de bourde. Ce petit doigt humain intervient aussi lors de vos choix tactiques avant un match, vous conseillant tel ou tel schéma en fonction des qualités générales de votre équipe. Si vous tentez de remplacer votre gardien par un attaquant par exemple, vous saurez à présent avec certitude qu'il s'agit d'une erreur au potentiel apocalyptique. La censure sur le gâteau, le petit «S» de Sensible qui tourne sur la même axe cours de match. L'indispensable touche magnification de ceux qui savent être les auteurs d'un jeu culte, d'une étoile ou simplement de la planète football.

### Esprit de compétition en-tu là ?

Après avoir joué à SWSOS, l'option Championnat des présidents américains va vous sembler bien naïve. En plus de toutes les compétitions nationales et internationales réelles, vous avez la permission de créer votre propre championnat. Unique, Cup ou Tournoiement, dans les moindres détails. En fait le réel apport de SWSOS en plus de son incroyable richesse (22000 joueurs avec leur nom, leurs caractéristiques réelles, leur maillot, la couleur de leur cheveux, leur nationalité, leur état de santé... et 1500 équipes inclues. Qui dit mieux ?) consiste en le fait que l'on puisse tout paramétrer. Pour les passionnés de foot qui aiment la précision et le management, SWSOS est

d'autant plus indispensable que les meilleurs jeux du genre ne sont la plupart du temps distribués qu'en Angleterre (ex. «On the Ball» d'Ascon qui a recréé des notes fidèles dans la majeure partie des canards britanniques). En ce qui concerne l'ambiance sonore, elle n'est pas encore finalisée, mais promet d'être aussi savoureuse avec des chants et autres surprises du genre de supporters déchaînés.

Thierry Faïcon

91%

**Graphisme** 13

**Son** 10

**Animation** 16

**Durée de vie** 18

**+**

Un jeu de foot qui vous fait vivre une expérience unique.

**Légende footballistique**

Créatives plus flexibles, plus rapides, plus précises.

Technique plus flexible, plus rapide, plus précise.

Plus de détails, plus de détails, plus de détails.

Téléchargez sur 1800 euros, deux euros et 100 centimes.

## L'avis de Thierry

«S» comme Superjouable, «W» comme Wouaouh !, «O» comme Organique et «S» comme Superfém. SWSOS est le dernier des Sensible Soccer sur Amiga, les auteurs l'ont annoncé. Pour se faire pardonner, ils ont tenu à donner le meilleur d'eux-mêmes sur cette ultime version et première suite de leur plus grande réussite qui ne soit pas une simple remise à jour. Management, gestion, édition tactique, championnats paramétrables, SWSOS est un jeu aussi indispensable à votre logithèque qu'un «hol» après un but.





# DREAM GAMES

Enfin, voici le club d'échanges dont vous rêviez

**Nouveaux :** consultez notre catalogue sur votre minitel (2,10 F min) : **38 15 ALL GAMES DREAM GAMES**

Le minis en route du service minitel s'est faite avec un jeu de retard (début novembre mais il est maintenant opérationnel).

**Nouveaux :** nous acceptons maintenant tous les chèques français aussi bien bancaires que postaux.

Vous trouvez les jeux trop chers, nous aussi, c'est pourquoi nous vous les proposons à **55FF/900FB**.

De plus, en cette période de fêtes, le membre de bon jeu est tellement important que l'on ne peut pas se passer d'échanger. Ordonnez à votre agilité d'échanger, vous avez la possibilité d'envoyer un jeu pendant une période allant jusqu'à un mois et qui permet ensuite de décider, en consultation de vous et d'un autre club, de l'achat.

Le premier club francophone d'échanges de jeux par correspondance vous présente ses dernières nouveautés:

1942, Armored fist VF 3.5 et CD, Battle bugs VF 3.5, Chaos engine, Colorization VF, Cool spot, Cyberville CD, Daisi V, Doom 2, Eureka's CD, Fila International soccer, Inferno VF CD, Little big adventure VF CD, Lords runner, Magic carpet VF CD, Novostorm CD, Outpost VF 3.5 et CD, Overlord VF, PDA house golf 488 CD, Quaternite VF 3.5, Ravenloft VF, Rise of the robots 3.5 et CD, Rise of the triads, Sim et Max hit the road VF CD, Star Trek 2 VF 3.5, Star Trek 25th VF CD, System shock VF, Theme park VF 3.5 et CD, Tie fighter, Transport tycoon VF 3.5, Under a killing moon CD, Universe VF 3.5, Zool 2. Et dès leur sortie: Across the Rhine, Aladdin, Alone in the dark 3, Bickford's, Creature shock, Dark forces, Dawn patrol, Dragon lore, Harvester, Kyrandia 3 VF, Le roi lion, Lords of midnight VF, Lost eden, Necar racing, Super karts, Warriors, Wing commander 3, Wings of glory et beaucoup d'autres ancora.

L'inscription pour un an coûte 460 FF / 2700 FB. Chaque échange coûte ensuite 155 FF / 900 FB. Lorsque vous vous inscrivez, vous reprenez le jeu de votre choix. Ensuite, vous nous le renvoyez au bout d'un mois maximum (ou plus vite si vous le désirez) afin de l'échanger contre un jeu que vous aurez choisi dans notre liste constamment renouvellée à jour et comprenant plus de 100 titres. Tous nos jeux sont des originaux. **NOUVEAU :** chaque mois, vous recevrez gratuitement une sélection de films et/ou de sherevases que vous trouverez sur notre disque catalogue. **CADEAU :** chaque nouvel inscrit durant le mois de décembre recevra gratuitement "One must fall 2087" et "Rise of the triads".

Inscrivez-vous vite en écrivant à :	
<b>DREAM GAMES</b>	<b>7600 TOURNAI</b>
France : Tél : 19 32 89 84 01 20	Belgique : Tél : 069 84 04 10

Pour plus de renseignements, écrivez-nous ou téléphonez pour recevoir gratuitement notre catalogue sur lequel vous trouverez les listes complètes des jeux, solutions de jeux et sherevases que nous vous proposons.

**Les meilleurs sherevases à partir de 10 FF / 80 FB le disque HD.**

Cette offre est également valable pour les personnes ne faisant pas partie du club.

Prix par disquette : 15 FF / 60 FB si vous commandez de 1 à 4 disquettes 12 FF / 70 FB de 5 à 9 disquettes 10 FF / 60 FB si plus.

**Rise of the triads (3 disques) :** le dernier jeu d'Apogee, encore mieux que Doom, le meilleur jeu d'action 3D sur PC.  
**One must fall 2087 (2 disques) :** le dernier jeu d'Epix, le "Rise of the robots" du sherevase, mieux que "Mortal Combat".  
**Wacky wheels (2 disques) :** nouveau jeu d'Apogee, le "Super Mario Kart" du PC, superbe jeu de courses pour 1 ou 2 joueurs.  
**Jazz Jack rabbit :** nouveau jeu d'Epix, le meilleur jeu de plates-formes disponible sur PC, génial.  
**Mystic towers :** superbe jeu d'action/aventure dans le style de Warcraft II, Apogee.  
**Hocus Pocus :** excellent jeu de plates-formes dans le style de Warcraft II, Apogee.  
**Raptor (2 disques) :** le meilleur shoot'em up existant sur PC, absolument génial, Apogee.  
**Tubular worlds :** sublime shoot'em up hexagonal pour un ou deux joueurs, le meilleur après Raptor.  
**Dr Riptide :** superbe nouveau jeu d'Apogee se déroulant dans un milieu sous-marin.  
**Operation backdoor :** le nouveau jeu des auteurs de Corridor 7, très bon clone de Wolfenstein 3D et Doom.  
**Une war II :** nouveau jeu d'Epix, combat spatial en 3D, superbe, VGA ou SVGA.  
**Krypton egg :** nouveau casse-briques absolument génial mais limité à 5 niveaux, le meilleur break-out existant.  
**Autofire :** superbe shoot'em up, un scénario très amusant, côté 80% dans PC Format, pourtant répété pour ses jugements sévères.  
**Xatrex :** bon nouveau shoot'em up, agréable mais moins bon que Raptor ou Tubular worlds.  
**Brutal battle :** bon nouveau jeu de combat dans le style de Street Fighter 2, ne vaut cependant pas One must fall 2087.  
**Deems - révélateur supérieurement (5 disques) :** découvrez la version complète de Doom, les meilleurs niveaux dont Allen Doom et WolfDoom.  
**Doom patch 1.666 :** pour upgrader votre version de Doom. **Doom VI.666 (2 disques) :** à lui jeu de l'année, ne doit même plus être présenté.  
**Game wizard 2.2 :** incontournable programme vous permettant de trier dans tous vos jeux favoris.  
**Mac Alee virus sans VET :** dernière version complète du meilleur anti-virus.  
**Plotz 2.04g :** la dernière version du plus utilisé et du meilleur compresseur de données.  
**Seamus freddy 3.0 :** le meilleur traceur du PC, indispensable pour écouter vos fichiers mod, midi ou autres.  
**Derniers jeux :** Quaternite - Transport tycoon - Magic carpet - Little big adventure (5 disques) - Chaos engine - Desert strike - Detroit - Dreamworld - Necar racing - Overlord - Super karts - The lords - The settlers - Universe - UFO - Lemmings 3

**Meilleurs chèques seuls : les indispensables pour Dream Games :**

**Peut plates-formes :** 1. Jazz Jack rabbit + Raptor (Epix) + Hocus Pocus + Operation backdoor + Doom patch 2. + WolfDoom Harry + Monster lord (Apogee) : 76 FF / 420 FB.  
**Peut shoot'em up :** Raptor + Major Strider (Apogee) + Overlord + Traffic department (200 + Zone 66 (Epix) + Tubular worlds + Autofire : 76 FF / 420 FB.  
**Peut action 3D :** Wolfenstein 3D + Operation backdoor + Doom (D) + Blake Stone alien of gold + Rise of the triads (Apogee) + Krets 3D labyrinth (Epix) + Depth dimensions 3D + Hocus Pocus + Corridor 7 (demos) + Operation backdoor (Demos) : 100 FF / 600 FB.  
**Peut éclipse :** Crystal dream 2D + Second reality + Unlimited : 60 FF / 300 FB.  
**Peut windows :** Outils de la window + Data to dream (Epix) + Fire on fly area + Games central + Private dog hunt + Super landlord + Doom patch + World : 76 FF / 420 FB.  
**Peut réflexion :** Chessers + Hallowen (Apogee) + Harvester + Bick (Epix) + Dayz + Polar bear + Cygnus 2D + Hocus Pocus + Jolly, bean lecher + Epix + Empire : 76 FF / 420 FB.  
**Peut divers :** Mystic towers + Wacky wheels (Apogee) + Super mario + One must fall 2087 (Epix) + Amnesia + Soul of thunder + Dr Riptide + Desert storm : 76 FF / 420 FB.  
 Tous les programmes des points sont aussi disponibles séparément.

**Cadeau de Noël idéal : le pack "best of the best" :**

**Rise of the triads + One must fall 2087 + Wacky wheels + Jazz Jack rabbit + Raptor + Hocus Pocus + Hallowen Harry + Doom + Tubular worlds + Mystic towers + Super android + Dr Riptide : 150 FF / 900 FB.**  
 Pour le tiers du prix d'un jeu commercial, vous en aurez douze qui les surpassent pour la plupart.

Belgique et France : paiement par chèque ou mandat-poste.

Autres pays : paiement par eurochèque ou mandat-poste International uniquement.

Frais de port : 70 FB pour la Belgique, 20 FF pour la France et 120 FB pour les autres pays.



# UFO

## SUS AUX ALIENS !

Depuis *Sabre Team de Krisalis*, le genre a été quelque peu délaissé. Pourtant, les jeux de stratégie permettent au joueur de faire fonctionner un peu plus ses neurones. Ce que n'offrent pas tous ces jeux d'action. Allez, travaillons un peu notre chère matière grise, si vous le voulez bien.



▲ Chaque événement important vous est signalé. À vous de décider s'il faut en tenir compte.

**C**eux, qui possèdent une culture ludique et qui ont connu les huit bits, se souviennent certainement d'un jeu nommé *Lair Squad*. Le scénario original proposait de nettoyer la Terre des aliens qui l'envahissaient. Le principe était fort simple : inspiré des jeux de plateaux, puisque le joueur donnait une série de décisions par tour de jeu.

### Encore des aliens méchants

Une fois n'est pas coutume, les aliens viennent encore nous chercher des noises. Et pourtant, ce ne leur a rien demandé et



▲ Avant de commencer une mission, équipez vos hommes (et femmes !) correctement pour qu'ils ne se fassent pas trahir dès leur première sortie.

rien fait, il semblait qu'ils aient cela dans leur sang ou dans leur ADN. Bon, toujours est-il que nous sommes en l'an 1999. Vous vous retrouvez à la tête d'une organisation internationale chargée par les divers pays de débarrasser la Terre de cette foultitude d'aliens, qui tentent de l'assujettir. Cette organisation se nomme

XCOM. Bénéficiant de toutes les dernières technologies, vous aurez à cœur de satisfaire vos commanditaires. En fait, le jeu se compose de trois parties qu'il faut maîtriser. La première, et à mon avis la plus importante, concerne la gestion des ressources aussi bien humaines que financières. Votre trésorerie dépend directement de votre image auprès des nations, ainsi que de vos résultats. Cet aspect gestion va primer aussi loin que des jeux comme *Utopia*, *Q240* ou encore *The Settlers*. En effet, vous devrez affecter de l'ar-



▲ Votre trésorerie est de terminale par vos résultats et par votre image auprès des diverses nations dominantes.



▲ Vous pourrez apprécier les multiples qualités de vos soldats à leur juste valeur.

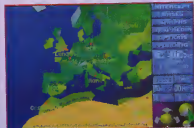




Une véritable banque de données se trouve dans votre ordinateur. Vous aurez accès à toutes les informations vous concernant. Au fil de votre progression, toute nouvelle info sera mémorisée.



▲ Un ordinateur peut être bien utile pour repérer les ennemis. Encore faut-il avoir pu sonder la zone sans se faire tuer.



▲ Votre organisation a pour but de nettoyer la Terre des extra-terrestres. Pour cela, installez vos bases aux quatre coins du globe.

diriger la tâche d'autant plus qu'elle enregistre toute nouvelle info. La base abstraction de nombreux détails que vous découvrirez tôt ou tard car UFO est vraiment

## Stratégie et gestion font toujours bon ménage

extrêmement complet. La seconde partie consiste en une kyrielle de missions de patrouille dans le ciel terrestre afin d'intercepter d'éventuels ovnis. Pour cela, vous aurez à votre disposition divers engins que



▲ Ces secrets aliens aident la campagne. Bof, de loin et vite, rien de tel pour vous dépayser les poutres.

vous devrez équiper en armement. Puis, vous indiquez les objectifs. Si en cours de déplacement, vous déterminez un ovi, vous assisterez alors à une séquence de combat. Celle-ci est, somme toute, restreinte puisque vous ne pouvez que choisir l'intensité de votre attaque ou de votre retraite. La grande difficulté de cette partie est donc de déployer le plus correctement possible vos engins afin de secourir la plus grande base possible. D'où la multiplication de vos bases disséminées partout dans le monde. La troisième partie concerne les missions à terre de vos soldats. En général, il s'agit d'interventions directes face aux aliens terrassant des villes. Cette partie est représentée en 3D spectaculaire et fonctionnelle par tous de jeu. En



▲ Sans la recherche, il sera difficile de faire face aux aliens, car ceux-ci sont tellement supérieurs en tout points.



## MISSION DE TERREUR SITE DE TERREUR-1 UNISSEAU SKYRANGI-1

La mission se présente lorsque toutes les unités ennemies sont éliminées ou mises en neutralisation. Vous devez alors vous rendre au point de tous les câbles de câbles d'atterrissage pour des missions spéciales. Pour terminer la mission, vous devez aller à l'endroit où se trouve le vaisseau ennemi et le détruire.



▲ Un petit briefing vous indique où aller. En outre, en cas de peu de temps, vous pouvez voir l'ennemi et c'est toujours cela de gagné.

effret, avant de débarquer, vous allez assigner un armement à chacun de vos hommes et femmes. Ensuite, vous leur donnez toute une série d'ordres en fonction de leurs points d'action. Puis, vous passez votre tour à l'ordinateur qui gère les aliens. Il est de vous dire que vous ne pouvez en aucun cas voir les déplacements et actions de vos adversaires. La

tenir compte lors des décisions ultérieures. Seule la Team représente en 3D, l'issue avec possibilité de zoom, est impressionnante. Dans la troisième partie, les graphismes sont assez terribles malgré les 256 couleurs présentes (quoique, je me demande ?). L'animation des sprites est simplifiée au maximum. Dans quel, compte tenu du genre, l'aspect éthé-



▲ Les missions se déroulent sous la forme de tours de jeu contre deux Sabre Team de Krells.

rique n'est pas mauvais, même si cela ajoute à l'ensemble. Il existe cependant un point où il ne faut pas aller : la rapidité des calculs des tours de jeu. Et malheureusement, UFO sur un A1200 standard est vraiment trop lent. On attend trop longtemps les décisions de l'ordinateur. Cela en devient frustrant voire irritant. Si vous aimez les jeux de straté-

gie/gestion, il est alors conseillé de posséder une carte accélératrice ou un bon A4000 (333 ou encore mieux 640). En somme, UFO reste un jeu fantastique qui, cependant, n'est pas destiné aux débutants. Et pourtant l'interface très bien étudiée (intéressant à la source), l'aspect passager un soit grand public.

Michel Houg

## Une foultitude d'aliens armés jusqu'aux dents

zone de combat n'est visible que lorsque vos hommes ont pu y jeter un coup d'œil. Ce qui veut dire que bien souvent vous serez confronté à des « surprises ». À tout moment, il est possible d'abandonner la mission, si vous considérez que vous perdez trop d'hommes.

### Efficacité dans la banalité

D'ores et déjà, vous pouvez savoir que la réalisation d'UFO n'a rien d'éclatant ou de flashant, comme j'aime à le dire. En fait, UFO possède des graphismes des plus classiques, pour ne pas dire « basiques ». Pendant les deux premières parties, vous serez généralement confronté à des écrans des cas d'infos. Il faut savoir les déchiffrer rapidement, et en



## L'avis de Michel

J'ai toujours été fasciné par les jeux offrant des possibilités incroyables. J'aime la liberté d'action. Avec UFO, il m'a été difficile de ne pas craquer. En proposant deux aspects : gestion financière et « barbaque » des bases et stratégie militaire, UFO est sans aucun doute l'un des jeux les plus complets de son genre, bien devant Sabre Team. Seul point noir, il est beaucoup trop lent et je me demande si je ne vais pas racheter une carte accélératrice pour mon A1200.



# 87%

**Graphisme** 15  
**Son** 13  
**Animation** 10  
**Durée de vie** 13

**+**

- Bonne gestion financière
- Bonne gestion militaire

**-**

- Lenteur sur A1200 standard
- Pas de sauvegarde

**Action/Stratégie**  
Environ 100 francs.  
Support : Disquette.

Testé sur : A1200 5Mo Disquette  
SCM



# ABONNEMENT

NOUVEAU

11 numéros  
+  
11 disquettes



**ABONNEZ-VOUS OU  
NOUS ENVOYONS  
NOTRE MAQUETTISTE  
CHEZ VOUS !**

**250 F**  
seulement !!

OUI, je m'abonne à Génération 4 accompagné de ses disquettes pour 11 numéros au tarif exceptionnel de :

**250<sup>F</sup>** au lieu de 300 F  
étranger : 362 F

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Je paie par :



chèque bancaire



mandat lettre



virement postal pour l'étranger (n° de compte 01478998020).

Je veux recevoir mes disquettes au standard :



Amiga



Atari



PC3 1/2



Macintosh

Date :

Signature (des parents pour les mineurs)

Couper & renvoyer accompagné de son règlement à : Abonnement Génération 4,  
Service Abonnements-95, rue de Picpus - 75012 Paris. Tél. : 43 42 00 60





# FIFA INTERNATIONAL

## SOUS TOUS LES ANGLES

**Le jeu de foot n'est pas un exercice facile pour la simple raison que les concurrents sont légion. E. A. a pourtant relevé le gant avec succès.**

**F**IFA Soccer sur PC n'avait en tous cas que moyennement la redoutée. Mais voilà que le bébé arrive sur 3DO et c'est une toute autre histoire. Une jouabilité exemplaire, des graphismes et surtout une animation incroyables. Avec FIFA Soccer, le team 3DO nous prouve qu'il sait relever les plus grands défis. Pour une fois, les capacités de la console ont été exploitées voire poussées dans leurs derniers recoins. Vous entendrez même des hurlements rythmés par le "folleball foot" propre à chaque pays. Dans la catégorie options indispensables, il est possible de paramétrer son équipe comme un coach toujours soucieux de l'aspect tactique du jeu. Les méphites du ballon rond peuvent remercier Electronic Arts qui a fait preuve de pédagogie sur les différents choix tactiques proposés. Le placement des joueurs, souvent délaissé à paramétrer, est immédiatement compréhensible. Certains entraîneurs de première division



▲ Les grands moments du foot.

pourraient même s'y efforcer de temps en temps. Ben pourquoi ? Absolument ! Ils peuvent éviter le licenciement pour manque de résultats en utilisant FIFA Soccer comme outil de travail ! Mais la grande nouveauté de Fifa 3DO, bien au-delà des époustouffles de ses graphismes. Nous avons abandonné très rapidement le décompte des aah et des ooh qui profitaient massivement à toute personne peinant dans la salle de test. FIFA 3DO intègre

**Voyons grand**

ici on serait plutôt dans l'enceinte du Nou Camp où joue le FC Barcelone, de San Siro temple du Milan AC ou pourquo pas de notre nouveau Grand Stade (encore invisible). Chaque équipe dispose de critères donnés par les programmeurs d'EA Sports en fonction des résultats réels des vraies équipes. Par exemple l'Allemagne, le Brésil, l'Italie, la Hollande, l'Argentine

sont les formations les plus performantes. Leurs joueurs sont plus rapides, plus endurants, plus techniques que d'autres pays. Nos bleus à nous, malgré leurs débâcles durant les qualifications et leurs résultats en dents de scie sont quand même bien notés ! Sympa E.A. ! Au niveau du jeu, deux possibilités. Soit vous jouez en mode arcade (les joueurs ne se fatiguent jamais), soit vous jouez en mode simulation (la fatigue pèse rapidement). Tant que vous êtes incognito, n'hésitez pas à utiliser le niveau arcade qui pose vraiment moins de problèmes et de maux de tête d'autant plus que vous pouvez en plus activer ou désactiver certaines règles. Mais attention, Fifa est une simulation et ne jouer qu'en mode arcade serait un crime ! Passons maintenant à la compétition. Comme d'habitude, le traditionnel match amical vous permet de vous entraîner, puis viennent les matchs de championnat et le Coupe du Monde. Les matchs amicaux permettent de jouer une simple petite partie avec deux équipes de votre choix. À la récré, on a tout de suite tenu un Brésil-Italie, comme ça pour voir ! Les matchs de championnat, plus sérieux, vous donnent la possibilité de jouer un championnat international. Un peu à la façon d'un match de Première Division nous est corrigé par des équipes nationales. Dans ce mode, chaque équipe joue contre toutes les autres en matches aller et retour. EA vous a même concocté un mode tournoi dans lequel vous prenez en main la destinée de huit équipes ! Vous pouvez

**On peut jouer à six en même temps**

dans tous les domaines. Le nombre de vues disponibles est hallucinant. Vous jouez avec les vôtres dont disposent le réalisateur d'un match de Champions League vendue à CNN ! Dans le stade d'EA Sports, il y a des caméras dans tous les coins. À vous de choisir celle qui convient le mieux à votre confort. Vous pouvez changer de caméra quand vous le souhaitez. Pour en revenir aux équipes qui composent la grande famille de FIFA Soccer, vous devez savoir que cinquante équipes nationales attendent vos ordres pour en découdre dans le superbe stade d'Electronic Arts qui n'a rien à voir avec le terrain étiré de Fifa premier du genre.



▲ L'axe bien descendu ?

Où l'art et la manière de réussir une spectaculaire bicyclette. N'est pas champion du monde que n'ait ?



▲ Lors d'une remise en jeu, la télé est souvent mise en pause pour prendre possession de la balle.

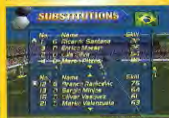


# AL SOCCER

## CONFIGURATIONS



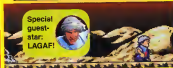
Ces quatre panneaux d'options vous permettent de revoir complètement votre jeu. Le nombre de combinaisons est énorme et même les plus difficiles d'entre vous trouveront une stratégie qui leur conviendra, j'en suis sûr !



Toujours plus d'action  
pour votre PC !

**PC Disquettes**  
avec **MOKTAR**

16 niveaux, 40 monstres  
différents et des centaines de  
pièges !  
Un Hit des jeux de plate-forme.



**En kiosque,  
64 F**

se dispenser par correspondance  
auprès de  
PRESSNAGE, Hors-Séries, 1/7 rue  
Bozal 92100 MONTEUIL

Nom: \_\_\_\_\_  
Prénom: \_\_\_\_\_  
Adresse: \_\_\_\_\_  
CP: \_\_\_\_\_ VILLE: \_\_\_\_\_

J PC Disquettes / MOKTAR 2  
64 F port-mails 3

Réglement uniquement par Chèque ou  
mandat (seul) à l'ordre de PRESSNAGE





▲ Pour les corners (comme pour les tacles), vous disposez du mode "vision récurrente" qui vous permet de désigner deux points de chute pour votre balle. Ce procédé se révèle très efficace contre des adversaires humains.



▲ Le gardien vient de réaliser un exploit en arrêtant cette balle sous le regard médusé du joueur bleu. Un peu d'entraînement se révèle nécessaire pour apprendre à stopper les frappes.

ensuite commencer à jouer...

Le coup d'envoi est sifflé, les joueurs s'agitent sur le terrain. Les longues passes ajustées sont l'about du frôil (mes adversaires), mais le jeu de défense des Allemands (mon équipe) et mon brio les laissent perplexe. Mon équipe tarde à passer à l'attaque : mon milieu de terrain n'assure pas trop aujourd'hui ! Qu'à cela ne tienne, une reconfiguration tactique s'impose. Le menu d'options permet de changer les combinaisons tactiques pendant le match. Je redescends un peu l'attaque pour que les milieux aient plus de facilité à les trouver. Je

te le ballon dans la lacune droite de l'adversaire. Le gardien tente un sauvetage en extrême mais il l'a dans le baba. Le ballon est au fond ! C'est le but ! Une magnifique action qui mérite d'être revue au ralenti ! On sauvegarde chaque image dans un mode replay très ergonomique et parfaitement réalisé (avec changement de caméra et tout et tout...). De

plus, chaque mi-temps est l'occasion de visionner une séquence vidéo d'une action de but de l'une des phases finales de l'une des Coupes du Monde de football. Par exemple : le premier but de l'Italie contre le Brésil de Pelé en finale du Mondial de 1970 au Mexique ou le but de Michel Platini contre l'Italie toujours au Mexique mais en 1986. Vous l'avez com-

pris ? FIFA International Soccer sur 3DO est sans aucun doute possible l'ultime jeu de foot disponible sur console. Alors faites-vous plaisir en vous procurant un exemplaire et même une 3DO, puisqu'une bonne panoplie de jeux s'installe actuellement avec des CD comme Road Rash. Bon match et à plus tard. ■

Tommy

## Des séquences vidéos pendant les mi-temps

peut aussi demander aux joueurs de tout aller sur l'attaque, mais c'est risqué en cas de contre-attaque des brésiliens... Si le cœur vous en dit, vous pouvez même effectuer des remplacements. Le profil de mon équipe a changé et l'attaque est plus ordonnée... Un de mes avants a réussi à passer la défense et se prépare à centrer. Il centre ! La balle suit sa trajectoire de réparation où se trouvent la plupart des attaquants allemands et tous les défenseurs allemands. Ces joueurs sautent pour intercepter la balle : une tête puissante de mon avant projet-



▲ Parfois les joueurs s'emportent et des fautes se produisent... Certaines plus violentes que d'autres. Ce joueur brésilien en fait la pénible expérience !



▲ Dans FIFA, les buts sont plus visibles que l'autre terre.

## L'avis de Tommy

J'ai carrément craqué. FIFA Soccer 95 s'adresse à tous les fans de foot qui aiment jouer avec des joueurs aux gestes techniques très réalistes ! Un autre point saillant du jeu : la possibilité de jouer à six en même temps. Là, ça devient carrément le délire et on peut rester scotché dix heures d'affilée. Prendre en main la destinée du Milan AC, de Barcelone, de l'OM ou de Manchester United dans ces conditions, avouons-le : c'est le pied !



# 91%

Graphisme	15
Son	15
Animation	16
Durée de vie	17



- L'interface
- L'animation
- Les sons
- Les options

• Difficulté de repérage



**Football**  
Série : 400 francs.  
Réf : 01.

Technique : une 3DO et un jeu de cartes.  
Versions : PC Alpha, PC CD Rom.

Testé sur : 3DO



**N° 1**  
**actuellement en kiosque**







# NOCTROPOLIS

## Héros malgré lui

Le monde du jeu d'aventure est en pleine ébullition, intégrant désormais des éléments plus adultes. Privilégiant l'ambiance et l'originalité du thème, Electronic Arts propose une aventure inédite pour les amateurs de Comics et de Batman.



▲ Plusieurs BD sont intégrées au jeu, pour présenter les moments importants du jeu. Elles sont excellentes, donnant une réelle ambiance à ce jeu captivant !

La version testée était en américain, mais d'ici le 15 décembre, sortira dans les magasins une version entièrement en français. Outre la traduction des textes, on enregistrera actuellement les voix dans notre belle langue ! Voilà qui devrait encore renforcer l'ambiance glauque de ce jeu.



▲ L'entrée de la cathédrale est gardée par une gargouille. Pour vous en débarrasser, tout le matériel se trouve sur cet écran !

Cette fois-ci, Brent Erikson, ayant déjà travaillé sur *Martian Memorandum* chez Access Software, se passionne pour son nouveau sujet, avec un jeu qui rappelle de bons souvenirs aux fans de *Bloodnet*. Passionné de Comics américains de la nouvelle génération (*Dark Horse*, *Frank Miller*, etc.), il plébiscite allègrement un avenir sombre, peuplé de super héros pas vraiment gentils et de super vilains carrément infâmes.

### Génèse d'un héros

Simple bouquiniste de cette fin de XXème siècle, vous aussi fans de Comics et plus spécialement de *Darkhorse* et de sa partenaire *Stetko*, défenseur de la ville de

Noctropolis, équilibrez de *Gotham City* pour noter d'aise-sous-humaine. Ce clin d'œil à *Batman* et à *Catwoman* n'est qu'un simple exemple des nombreuses ré-



▲ Cet écran donne accès à toutes les commandes nécessaires au joueur pour faire le jeu





**MBC MULTIMEDIA**  
**Des prix compressés!**

Notre département livreurs CD ROM, CD, Carte sons, jeux, vous propose  
une sélection du mois des meilleurs produits aux **meilleures prix**

Vous n'avez encore ni carte son, ni lecteur de CD ROM ?

**CARTE SON  
MAXI SOUND  
HP 16**

- + triple interface
- + | porte d'entrée + 1 microphone
- + | connecteur Wave table

~~799F~~

**COMPARE US**

## UN CONSIDER

**COMPAREZ LE PRIX DE NOS CARTES**

## UN SON SUPER CANON

~~050~~ F



**MEGA  
SON!**

**759 F<sub>TTC</sub>**

**CARTE REEL  
MAGIC LITE**

**de Sigma Designs**  
Pour relier sur PC des jeux  
vidéo, connectez l'USB.

2500 E

**2299 F<sub>TT</sub>**

NOS SUPER PROMOS DU MOIS A PRIX COMPRESSES

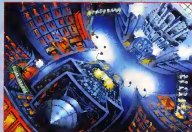
Des dizaines de jeux vidéo, consoles, éducatifs, encyclopédies,

FCB's approach to process design was particularly evident on the assembly line, which began in 1970. Since its introduction, the line has been continuously improved, with the most recent changes being the implementation of a new line layout and the introduction of a new line design.

POUR COMMANDER : Par minitel 3616 USR \*MBC ou

///, de / h o z





▲ Dans le centre-ville, vous obtenez des précieuses informations auprès du kiosquier mais aussi dans le bidlochaque

tion, on obtient tout de même un sérieux plus par rapport aux jeux d'assauts. Un bon conseil : sauvegardez la partie avant toute décision, car celles-ci se révèlent souvent longues et complexes, et parfois dialogues ! Quand il en sort, toutes ces scènes sont superbes, bien faites avec surtout des voix qui devraient apporter une dimension cinématographique appré-

Votre première rencontre avec le succube vous laisse essangue. Vous découvrirez cependant dans son repaire, une indication essentielle pour sauver le père Diamond !



## Noctropolis : ville de violence et de sexe

cable. Pour le reste, les discussions s'enchaînent si vous posez les bonnes questions, vous donnant des indices pour aller dans de nouveaux endroits ou pour pouvoir interroger vos relations sur de nouveaux noms.

L'intérêt de Noctropolis tient essentiellement au thème aborde et au style adopté. Tout deux sont très originaux, avec pour une fois un jeu que l'on peut qualifier d'adulte ! De nombreuses citations très légèrement obscènes croiseront votre che-



▲ Votre arrivée à l'intérieur du casino provoque un duel sanglant !

min et vos regards, mais vous aurez droit aussi à des scènes violentes (l'opéra montrant le cadavre d'un bébé, explosant un lapin sur le sol...). L'aventure reste malheureusement d'assaut dans son déroulement, avec une succession de découvertes d'objets, nécessitant une bonne utilisation pour trouver un nouvel endroit. Elle n'est d'ailleurs pas très compliquée, assez peu d'objets pouvant être utilisés, mais il faut faire très attention pour ne pas passer à côté d'un

élément important. En effet, la richesse et l'overdose de détails ont été utilisées au maximum par les graphistes, avec des écrans superbes, parfois trop chargés. Ce qui rend la perception d'objets essentiels très hasardeuse.

De côté des critiques, on peut regretter le nombre de possibilités de jeu, qui rend l'aventure un peu monotone. D'autre part, les animations des personnages ne sont pas toujours très réalistes.

Didier Latil

## L'avis de Didier

Malgré une approche un peu vieillotte du fait de son interface et son principe de jeu, Noctropolis plonge cependant le joueur dans une atmosphère très oppressante, surtout grâce à ses graphismes et à son ambiance sonore globalement réussie. Violent et avec quelques scènes chaudes, il pourrait choquer les plus jeunes, mais il prouve que l'on peut aussi faire des jeux pour un public plus mûr ! Le scénario bien que très étrange reste, hélas, un peu trop linéaire.



▲ Si vous manquez, malade !

# 87%

**Graphisme** 17  
**Son** 16  
**Animation** 15  
**Durée de vie** 15



- Les graphismes
- Les animations vidéos
- L'atmosphère « Casino »
- Le R.D.

- Animation des personnages
- Musique de fond des de

## Aventure

Version 4.00 francs.  
Support : CD - 30

Technique : 348 26 mo pour  
le jeu CD Rom. Autres cartes  
à 640 de Ram

Versions : Action

Testé sur : 486 DX 66, jeu CD-  
Rom 33, 8 Mo de Ram









**Dynamix nous sert une antépénultième simulation historico-subaquatique. Un soft qui sent bon la sueur aigre de sous-mariniers teutons.**



🔥 Tous les paramètres sont au vert. Il ne vous reste plus qu'à cracher votre venin !



🔥 **Neylne annovet en vas,  
formida de-o-va.**

des indicateurs (profondeur, vitesse, direction, réserves en fuel, électricité, oxygène), agit en conséquence, interroge vos subalternes avec respect, obtient un état des évènements, choisit vous-même la musique qui sera diffusée dans tout le sous-marin (et inspire une mutinerie) et surtout consulter la carte. Je dis «surtout» parce que vous allez passer 80 % de votre temps à l'utiliser pour vous déplacer, repérer des navires, émettre, recevoir, etc.

**L**e n'en ai jamais été. D'après ce que j'ai quand même vu, une simulation de sous-marin en Mer du Nord, impressionnant vous dirais-je, mais, là, ça sortient une simulation de sous-marin qui dépassait Service sur 53207 litres de pétrole, typiques comme les bouées d'ancrage sur le front de mer, ça n'est pas ça. Ils ont clairement renouvelé complètement le concept, se doit être devenu de vrais trisnaux, grandes, énormes, magiques, sublimaires. Oh ! Oh ! Calais, ça ne s'écroule ! Tu me facilités par là tâche, je risque de te décevoir. Mais, accompagnés par le commandement, Premier combat avec le soft la doc, Elle se présente sous la forme d'une paysanerie de deux cents pages regroupant une première partie « bords de guerre » sur le contrôle des mers pendant la seconde guerre mondiale, les techniques tactiques, les héros de guerre, etc. Bref, tout

doc bien fournie avec de vraies photos en noir et blanc et, bien sûr, une seconde partie «comment jouer». Pour accompagner le tout, une carte à l'esthétique toute militaire indispensable pour localiser ses missions. Comme d'habitude, vous ne lisez le doc que pour initier le jeu et vous

## Beethoven à plein tube

lancez le programme. Après une présentation réduite à sa plus simple expression, vous vous retrouvez devant pratiquement les mêmes menus qui ont fait les beaux jours d'Acis over Europe (combats aériens pendant la seconde guerre mondiale). Vous pouvez faire défiler les bâtiments adverses sous tous les angles, effectuer des manœuvres rapides ou vous lancer dans une

[illegible]

## 100% neutrons

[illegible]

▲ Observation d'un bâtiment  
en cours de travaux les chaudières



▲ Milne navire mais four les marins  
en sont possible. Il milne plus bas.



▲ **Beurteilen** pöcher eine Formida...



▲ En surface, le canon fait très  
beaucoup de bruit.



# THE DEEP



▲ Ce navire va passer une fin funeste !

tail élargi de détruire le maximum de navires ennemis, ce qu'on ne connaît rien à l'art, si subtil, de la guerre va jongler entre la touche F5 (cane) et la touche F2 (periscope option torpille) en pointant le tout d'accélération/décelération du temps. Finalement, il risque de se laisser et, s'il est encore scolaire, de retomber à ses études. Telle son que personne ne lui souhaite (honne ses parents).

## Rigueur et réflexion

En fait, le seul reproche que l'on puisse faire à cette simulation de sous-marin est justement d'en être une. Le thème de départ impose une gestion des événements qui se réalise vraiment dans l'urgence, d'où une certaine absence de rigueur. Des fois, si vous avez une l'implication dans les combats (armes d'Acas over Europe) (journalistes de jeux vidéo, peut-être, un bon), vous avez peu de chance de flâner devant la dimension technique d'Acas de Daves, ses techniques élaborées, sa gestion toute à la souris et au clavier. Mais je parle ici du joueur de base, nul digressif, comme moi. Si vous êtes accablé de simulations militaires aqueuses, vous pourrez vivre des moments inoubliables, multiplier de véritables voyages au long cours, parcourir votre navigation au millipède près, scruter la mer sur le pont en sentant les embrans parcourir votre visage dans les mondes rochers (Ndr : Eric, quand il y est, il y est !), diffuser la Seine de Berchères à plain tube dans votre sous-marin... En combat, alors que les grenades innombrables éclatent autour de vous, vous pourrez sélectionner consciencieusement le modèle de vos torpilles, choisir une musique plus maritime et même suivre une torpille dans sa course comme si vous y étiez, à la manière du Baron de Münchhausen, ce plus prosaïquement façon « pierre chimérique » (modèle depuis US) Brel, malgré quelques lourdeurs inhérentes à ce type de jeu, ce soft est le délice. Plus révolutionnaire mais bien malin : grand nombre de musiques, relations personnalisables, ergonomie sans faille, graphismes corrects, animations et sons réalistes même si les derniers résistent en nombre limité (silence des

profondeurs obligé). En revanche, si les musiques s'avèrent vaines, elles se réveillent aussi avancées. (In)compositions appauvries et sonnettes naïfistes à vous faire regretter les gramophones de l'époque.

Eric Enriaux



▲ La carte stratégique permet une navigation rapide.



Une averse ! La, de voir trop loin. ▲ Je vais me fâcher. Très justement, un sous-marin n'a pas le droit qu'un lance-torpille voit d'être repéré.



▲ La carte tactique est utilisée lors des combats.

## L'avis d'Eric

J'avais espéré une explosion de satisfaction avec Acas of the Deep et je m'attendais à ce que mon pauvre esprit s'ouvre à un nouveau genre. En guise d'explosion, je me suis plutôt retrouvé face à un pétaud mouillé. Pourtant bien conçu dans son genre, le produit n'a pas réussi à complètement capter mon intérêt. Reste que si vous ne devez avoir qu'une seule simulation de sous-marin, ce serait probablement celle-là, ne serait-ce que par l'ambiance qui s'en dégage...



## L'avis de Laurent

Je ne suis pas d'accord avec Eric, il y a longtemps qu'un jeu ne m'avait pas autant accroché. J'ai vécu des missions qui m'ont scotchées devant mon écran pendant des heures qui m'ont paru être des minutes. L'ambiance est extraordinaire, par exemple on entend les craquements de la coque en profondeur et la vision de la mer demeure très réaliste. Les nouveautés sont nombreuses et Acas Of The Deep n'a pas plus à voir avec SSII qu'un shoot avec un autre. Pour moi, c'est le jeu de l'année !



# 80%

**Graphisme** 14  
**Son** 12  
**Animation** 14  
**Durée de vie** 15



- Intérieur d'animation
- Réalisme
- Peu d'innovations
- Musiques faibles
- Documentation

## Simulation

Plateforme : PC, Atari 2600, Amiga, Mega Drive, SNES, Sega Saturn, PlayStation, 3DO, 32X, 486, 586, 686, 80486, 8086, 8088, 8089, 8090, 8091, 8092, 8093, 8094, 8095, 8096, 8097, 8098, 8099, 8100, 8101, 8102, 8103, 8104, 8105, 8106, 8107, 8108, 8109, 8110, 8111, 8112, 8113, 8114, 8115, 8116, 8117, 8118, 8119, 8120, 8121, 8122, 8123, 8124, 8125, 8126, 8127, 8128, 8129, 8130, 8131, 8132, 8133, 8134, 8135, 8136, 8137, 8138, 8139, 8140, 8141, 8142, 8143, 8144, 8145, 8146, 8147, 8148, 8149, 8150, 8151, 8152, 8153, 8154, 8155, 8156, 8157, 8158, 8159, 8160, 8161, 8162, 8163, 8164, 8165, 8166, 8167, 8168, 8169, 8170, 8171, 8172, 8173, 8174, 8175, 8176, 8177, 8178, 8179, 8180, 8181, 8182, 8183, 8184, 8185, 8186, 8187, 8188, 8189, 8190, 8191, 8192, 8193, 8194, 8195, 8196, 8197, 8198, 8199, 8200, 8201, 8202, 8203, 8204, 8205, 8206, 8207, 8208, 8209, 8210, 8211, 8212, 8213, 8214, 8215, 8216, 8217, 8218, 8219, 8220, 8221, 8222, 8223, 8224, 8225, 8226, 8227, 8228, 8229, 8230, 8231, 8232, 8233, 8234, 8235, 8236, 8237, 8238, 8239, 8240, 8241, 8242, 8243, 8244, 8245, 8246, 8247, 8248, 8249, 8250, 8251, 8252, 8253, 8254, 8255, 8256, 8257, 8258, 8259, 8260, 8261, 8262, 8263, 8264, 8265, 8266, 8267, 8268, 8269, 8270, 8271, 8272, 8273, 8274, 8275, 8276, 8277, 8278, 8279, 8280, 8281, 8282, 8283, 8284, 8285, 8286, 8287, 8288, 8289, 8290, 8291, 8292, 8293, 8294, 8295, 8296, 8297, 8298, 8299, 8300, 8301, 8302, 8303, 8304, 8305, 8306, 8307, 8308, 8309, 8310, 8311, 8312, 8313, 8314, 8315, 8316, 8317, 8318, 8319, 8320, 8321, 8322, 8323, 8324, 8325, 8326, 8327, 8328, 8329, 8330, 8331, 8332, 8333, 8334, 8335, 8336, 8337, 8338, 8339, 8340, 8341, 8342, 8343, 8344, 8345, 8346, 8347, 8348, 8349, 8350, 8351, 8352, 8353, 8354, 8355, 8356, 8357, 8358, 8359, 8360, 8361, 8362, 8363, 8364, 8365, 8366, 8367, 8368, 8369, 8370, 8371, 8372, 8373, 8374, 8375, 8376, 8377, 8378, 8379, 8380, 8381, 8382, 8383, 8384, 8385, 8386, 8387, 8388, 8389, 8390, 8391, 8392, 8393, 8394, 8395, 8396, 8397, 8398, 8399, 8400, 8401, 8402, 8403, 8404, 8405, 8406, 8407, 8408, 8409, 8410, 8411, 8412, 8413, 8414, 8415, 8416, 8417, 8418, 8419, 8420, 8421, 8422, 8423, 8424, 8425, 8426, 8427, 8428, 8429, 8430, 8431, 8432, 8433, 8434, 8435, 8436, 8437, 8438, 8439, 8440, 8441, 8442, 8443, 8444, 8445, 8446, 8447, 8448, 8449, 8450, 8451, 8452, 8453, 8454, 8455, 8456, 8457, 8458, 8459, 8460, 8461, 8462, 8463, 8464, 8465, 8466, 8467, 8468, 8469, 8470, 8471, 8472, 8473, 8474, 8475, 8476, 8477, 8478, 8479, 8480, 8481, 8482, 8483, 8484, 8485, 8486, 8487, 8488, 8489, 8490, 8491, 8492, 8493, 8494, 8495, 8496, 8497, 8498, 8499, 8500, 8501, 8502, 8503, 8504, 8505, 8506, 8507, 8508, 8509, 8510, 8511, 8512, 8513, 8514, 8515, 8516, 8517, 8518, 8519, 8520, 8521, 8522, 8523, 8524, 8525, 8526, 8527, 8528, 8529, 8530, 8531, 8532, 8533, 8534, 8535, 8536, 8537, 8538, 8539, 8540, 8541, 8542, 8543, 8544, 8545, 8546, 8547, 8548, 8549, 8550, 8551, 8552, 8553, 8554, 8555, 8556, 8557, 8558, 8559, 8560, 8561, 8562, 8563, 8564, 8565, 8566, 8567, 8568, 8569, 8570, 8571, 8572, 8573, 8574, 8575, 8576, 8577, 8578, 8579, 8580, 8581, 8582, 8583, 8584, 8585, 8586, 8587, 8588, 8589, 8590, 8591, 8592, 8593, 8594, 8595, 8596, 8597, 8598, 8599, 8600, 8601, 8602, 8603, 8604, 8605, 8606, 8607, 8608, 8609, 8610, 8611, 8612, 8613, 8614, 8615, 8616, 8617, 8618, 8619, 8620, 8621, 8622, 8623, 8624, 8625, 8626, 8627, 8628, 8629, 8630, 8631, 8632, 8633, 8634, 8635, 8636, 8637, 8638, 8639, 8640, 8641, 8642, 8643, 8644, 8645, 8646, 8647, 8648, 8649, 8650, 8651, 8652, 8653, 8654, 8655, 8656, 8657, 8658, 8659, 8660, 8661, 8662, 8663, 8664, 8665, 8666, 8667, 8668, 8669, 8670, 8671, 8672, 8673, 8674, 8675, 8676, 8677, 8678, 8679, 8680, 8681, 8682, 8683, 8684, 8685, 8686, 8687, 8688, 8689, 8690, 8691, 8692, 8693, 8694, 8695, 8696, 8697, 8698, 8699, 8700, 8701, 8702, 8703, 8704, 8705, 8706, 8707, 8708, 8709, 8710, 8711, 8712, 8713, 8714, 8715, 8716, 8717, 8718, 8719, 8720, 8721, 8722, 8723, 8724, 8725, 8726, 8727, 8728, 8729, 8730, 8731, 8732, 8733, 8734, 8735, 8736, 8737, 8738, 8739, 8740, 8741, 8742, 8743, 8744, 8745, 8746, 8747, 8748, 8749, 8750, 8751, 8752, 8753, 8754, 8755, 8756, 8757, 8758, 8759, 8760, 8761, 8762, 8763, 8764, 8765, 8766, 8767, 8768, 8769, 8770, 8771, 8772, 8773, 8774, 8775, 8776, 8777, 8778, 8779, 8780, 8781, 8782, 8783, 8784, 8785, 8786, 8787, 8788, 8789, 8790, 8791, 8792, 8793, 8794, 8795, 8796, 8797, 8798, 8799, 8800, 8801, 8802, 8803, 8804, 8805, 8806, 8807, 8808, 8809, 8810, 8811, 8812, 8813, 8814, 8815, 8816, 8817, 8818, 8819, 8820, 8821, 8822, 8823, 8824, 8825, 8826, 8827, 8828, 8829, 8830, 8831, 8832, 8833, 8834, 8835, 8836, 8837, 8838, 8839, 8840, 8841, 8842, 8843, 8844, 8845, 8846, 8847, 8848, 8849, 8850, 8851, 8852, 8853, 8854, 8855, 8856, 8857, 8858, 8859, 8860, 8861, 8862, 8863, 8864, 8865, 8866, 8867, 8868, 8869, 8870, 8871, 8872, 8873, 8874, 8875, 8876, 8877, 8878, 8879, 8880, 8881, 8882, 8883, 8884, 8885, 8886, 8887, 8888, 8889, 8890, 8891, 8892, 8893, 8894, 8895, 8896, 8897, 8898, 8899, 8900, 8901, 8902, 8903, 8904, 8905, 8906, 8907, 8908, 8909, 8910, 8911, 8912, 8913, 8914, 8915, 8916, 8917, 8918, 8919, 8920, 8921, 8922, 8923, 8924, 8925, 8926, 8927, 8928, 8929, 8930, 8931, 8932, 8933, 8934, 8935, 8936, 8937, 8938, 8939, 8940, 8941, 8942, 8943, 8944, 8945, 8946, 8947, 8948, 8949, 8950, 8951, 8952, 8953, 8954, 8955, 8956, 8957, 8958, 8959, 8960, 8961, 8962, 8963, 8964, 8965, 8966, 8967, 8968, 8969, 8970, 8971, 8972, 8973, 8974, 8975, 8976, 8977, 8978, 8979, 8980, 8981, 8982, 8983, 8984, 8985, 8986, 8987, 8988, 8989, 8990, 8991, 8992, 8993, 8994, 8995, 8996, 8997, 8998, 8999, 9000, 9001, 9002, 9003, 9004, 9005, 9006, 9007, 9008, 9009, 9010, 9011, 9012, 9013, 9014, 9015, 9016, 9017, 9018, 9019, 9020, 9021, 9022, 9023, 9024, 9025, 9026, 9027, 9028, 9029, 9030, 9031, 9032, 9033, 9034, 9035, 9036, 9037, 9038, 9039, 9040, 9041, 9042, 9043, 9044, 9045, 9046, 9047, 9048, 9049, 9050, 9051, 9052, 9053, 9054, 9055, 9056, 9057, 9058, 9059, 9060, 9061, 9062, 9063, 9064, 9065, 9066, 9067, 9068, 9069, 9070, 9071, 9072, 9073, 9074, 9075, 9076, 9077, 9078, 9079, 9080, 9081, 9082, 9083, 9084, 9085, 9086, 9087, 9088, 9089, 9090, 9091, 9092, 9093, 9094, 9095, 9096, 9097, 9098, 9099, 9100, 9101, 9102, 9103, 9104, 9105, 9106, 9107, 9108, 9109, 9110, 9111, 9112, 9113, 9114, 9115, 9116, 9117, 9118, 9119, 9120, 9121, 9122, 9123, 9124, 9125, 9126, 9127, 9128, 9129, 9130, 9131, 9132, 9133, 9134, 9135, 9136, 9137, 9138, 9139, 9140, 9141, 9142, 9143, 9144, 9145, 9146, 9147, 9148, 9149, 9150, 9151, 9152, 9153, 9154, 9155, 9156, 9157, 9158, 9159, 9160, 9161, 9162, 9163, 9164, 9165, 9166, 9167, 9168, 9169, 9170, 9171, 9172, 9173, 9174, 9175, 9176, 9177, 9178, 9179, 9180, 9181, 9182, 9183, 9184, 9185, 9186, 9187, 9188, 9189, 9190, 9191, 9192, 9193, 9194, 9195, 9196, 9197, 9198, 9199, 9200, 9201, 9202, 9203, 9204, 9205, 9206, 9207, 9208, 9209, 9210, 9211, 9212, 9213, 9214, 9215, 9216, 9217, 9218, 9219, 9220, 9221, 9222, 9223, 9224, 9225, 9226, 9227, 9228, 9229, 9230, 9231, 9232, 9233, 9234, 9235, 9236, 9237, 9238, 9239, 9240, 9241, 9242, 9243, 9244, 9245, 9246, 9247, 9248, 9249, 9250, 9251, 9252, 9253, 9254, 9255, 9256, 9257, 9258, 9259, 9260, 9261, 9262, 9263, 9264, 9265, 9266, 9267, 9268, 9269, 9270, 9271, 9272, 9273, 9274, 9275, 9276, 9277, 9278, 9279, 9280, 9281, 9282, 9283, 9284, 9285, 9286, 9287, 9288, 9289, 9290, 9291, 9292, 9293, 9294, 9295, 9296, 9297, 9298, 9299, 9300, 9301, 9302, 9303, 9304, 9305, 9306, 9307, 9308, 9309, 9310, 9311, 9312, 9313, 9314, 9315, 9316, 9317, 9318, 9319, 9320, 9321, 9322, 9323, 9324, 9325, 9326, 9327, 9328, 9329, 9330, 9331, 9332, 9333, 9334, 9335, 9336, 9337, 9338, 9339, 9340, 9341, 9342, 9343, 9344, 9345, 9346, 9347, 9348, 9349, 9350, 9351, 9352, 9353, 9354, 9355, 9356, 9357, 9358, 9359, 9360, 9361, 9362, 9363, 9364, 9365, 9366, 9367, 9368, 9369, 9370, 9371, 9372, 9373, 9374, 9375, 9376, 9377, 9378, 9379, 9380, 9381, 9382, 9383, 9384, 9385, 9386, 9387, 9388, 9389, 9390, 9391, 9392, 9393, 9394, 9395, 9396, 9397, 9398, 9399, 9400, 9401, 9402, 9403, 9404, 9405, 9406, 9407, 9408, 9409, 9410, 9411, 9412, 9413, 9414, 9415, 9416, 9417, 9418, 9419, 9420, 9421, 9422, 9423, 9424, 9425, 9426, 9427, 9428, 9429, 9430, 9431, 9432, 9433, 9434, 9435, 9436, 9437, 9438, 9439, 9440, 9441, 9442, 9443, 9444, 9445, 9446, 9447, 9448, 9449, 9450, 9451, 9452, 9453, 9454, 9455, 9456, 9457, 9458, 9459, 9460, 9461, 9462, 9463, 9464, 9465, 9466, 9467, 9468, 9469, 9470, 9471, 9472, 9473, 9474, 9475, 9476, 9477, 9478, 9479, 9480, 9481, 9482, 9483, 9484, 9485, 9486, 9487, 9488, 9489, 9490, 9491, 9492, 9493, 9494, 9495, 9496, 9497, 9498, 9499, 9500, 9501, 9502, 9503, 9504, 9505, 9506, 9507, 9508, 9509, 9510, 9511, 9512, 9513, 9514, 9515, 9516, 9517, 9518, 9519, 9520, 9521, 9522, 9523, 9524, 9525, 9526, 9527, 9528, 9529, 9530, 9531, 9532, 9533, 9534, 9535, 9536, 9537, 9538, 9539, 9540, 9541, 9542, 9543, 9544, 9545, 9546, 9547, 9548, 9549, 9550, 9551, 9552, 9553, 9554, 9555, 9556, 9557, 9558, 9559, 9560, 9561, 9562, 9563, 9564, 9565, 9566, 9567, 9568, 9569, 9570, 9571, 9572, 9573, 9574, 9575, 9576, 9577, 9578, 9579, 9580, 9581, 9582, 9583, 9584, 9585, 9586, 9587, 9588, 9589, 9590, 9591, 9592, 9593, 9594, 9595, 9596, 9597, 9598, 9599, 9600, 9601, 9602, 9603, 9604, 9605, 9606, 9607, 9608, 9609, 9610, 9611, 9612, 9613, 9614, 9615, 9616, 9617, 9618, 9619, 9620, 9621, 9622, 9623, 9624, 9625, 9626, 9627, 9628, 9629, 9630, 9631, 9632, 9633, 9634, 9635, 9636, 9637, 9638, 9639, 9640, 9641, 9642, 9643, 9644, 9645, 9646, 9647, 9648, 9649, 9650, 9651, 9652, 9653, 9654, 9655, 9656, 9657, 9658, 9659, 9660, 9661, 9662, 9663, 9664, 9665, 9666, 9667, 9668, 9669, 9670, 9671, 9672, 9673, 9674, 9675, 9676, 9677, 9678, 9679, 9680, 9681, 9682, 9683, 9684, 9685, 9686, 9687, 9688, 9689, 9690, 9691, 9692, 9693, 9694, 9695, 9696, 9697, 9698, 9699, 9700, 9701, 9702, 9703, 9704, 9705, 9706, 9707, 9708, 9709, 9710, 9711, 9712, 9713, 9714, 9715, 9716, 9717, 9718, 9719, 9720, 9721, 9722, 9723, 9724, 9725, 9726, 9727, 9728, 9729, 9730, 9731, 9732, 9733, 9734, 9735, 9736, 9737, 9738, 9739, 9740, 9741, 9742, 9743, 9744, 9745, 9746, 9747, 9748, 9749, 9750, 9751, 9752, 9753, 9754, 9755, 9756, 9757, 9758, 9759, 9760, 9761, 9762, 9763, 9764, 9765, 9766, 9767, 9768, 9769, 9770, 9771, 9772, 9773, 9774, 9775, 9776, 9777, 9778, 9779, 9780, 9781, 9782, 9783, 9784, 9785, 9786, 9787, 9788, 9789, 9790, 9791, 9792, 9793, 9794, 9795, 9796, 9797, 9798, 9799





# LA HORDE

## Sauvage !!!

Après les versions PC-Disquette (sans vidéo) et 3DO (en anglais), Crystal Dynamics présente The Horde CD-Rom, une superproduction toute en français : de l'intrigue, de la violence, de l'humour... Bientôt sur vos écrans.



▲ Mise en place d'une autre vache. A côté, un archer pour le protéger.

O non upon a time... Non ! En français dans le texte ! Il est une fois un domesau nommé Chauncy. Celui-ci travaillait comme domestique à la cour du Roi Windthrop. À l'occasion d'un banquet, le Roi, au vigileon que les hordes de voraces qu'il a combattus jadis, s'entremêlent avec un os de poulet. Heureusement, Chauncy arrive à temps et sauve son bien-aimé souverain. En récompense, ce dernier lui octroie une terre qu'il devra faire prospérer. Et protéger des hordes de voraces qui, à chaque fin de saison, viennent piller le village. C'est là que le jeu commence. Et protéger des hordes de voraces qui, à chaque fin de saison, viennent piller le village. C'est là que le jeu commence. Et protéger des hordes de voraces qui, à chaque fin de saison, viennent piller le village. C'est là que le jeu commence.



▲ La carte des terres.

Le jeu est largement ponctué de séquences hilarantes : apparitions du Roi famélier débarrassé, interventions du Chancelier, méchant et puant, revendications, intrigues ou supplantes des voraces (l'élément aux Greniers), « informations » du journaliste de Rhy (Bellevue locale). Tout est en français et c'est souvent à la décharge des commentaires. Une fois que le Chancelier vous a remis vos terres de noblesse, donc de propriétés (avec sa « benédiction »), une carte au graphisme superbe scelle lentement vers vos terres. Votre nouvelle petite ville (bien cabotée) apparaît alors en perspective diagonale (rien avoir avec des oses énormes pour ceux qui ont fréquenté San City ou PowerMonger). Les

paysans se déplacent, les bestiaux et les papilles volent, les plantations poussent, ça bouge de partout et c'est beau. Vous entrez dans une phase économique et défensive.

### My kingdom for une vache.

À partir, vous disposez de peu de couronnes (la monnaie locale). Vous allez devoir débiter pour remplir les caisses et vous acheter des vaches, creuser le sol pour anéantir vos terres, planter des arbres, etc. (1) couronne quand vous plantez, 5 couronnes quand vous creusez un en plus tard, jusqu'à 10. Vous pouvez aussi installer des protections : barrières et pièges. Cela

### N'hésitez pas à pourfendre les voraces

n'anéantit pas les voraces, mais ça les calmera. Tous ces choix se font à partir d'une petite boîte en bas à gauche de l'écran. Vous les installez ensuite, soit directement sur l'écran, avec l'appareil, soit sur une carte aérienne de vos terres. À gauche de cette boîte, un écran de la saison (un soleil pour l'été, une feuille pour l'automne...) et un sablier. Car au bout de deux minutes, temps, des hurlements retentissent et une horde de voraces se précipite sur votre village en quête de quelque nouveau titre. Vous passez alors en mode combat, l'écran pourfendeur à la main. Mais, observons tout d'abord le comportement de



▲ Un peu d'élégance pour le noble.



▲ Le noble se précipite pour défendre son domaine mystique !





▲ Ça va saigner.

ces chemins montés : ils sautillent à la manière du petit chaperon rouge allant chez sa grand-mère. Pourtant, comme ils ont de grandes dents ! Grosrumpf, stupé ! Après avoir défruté bannins et maisons, ils deviennent tout ce qu'ils rencontrent : arbres, villages, vaches, oiseaux, plantations. Autant de revenus en main pour la prochaine saison ! Il va falloir combattre, toujours ma vaillante épée ! (Soufflez !) Ils explosent au premier coup, laissant sur le sol un amas sanglant sur l'île de verdure avec son cadavre de cervelle incrusté du chef. Quelqu'un crie « à l'aide », et je vois un paysan combattre un vorace (un mélange de mouvement comme dans les cartoons). Il n'a aucune chance. Déjà le vorace se frotte le ventre de contentement. L'intervien. Il se repâit en excuses et en morceaux de badoche. Le paysan se retrouve sur le sol entouré d'une nuée d'étoiles.

### L'éclate totale !

Plus loin, un autre villageois... trop tard ! Le vorace rôt de façon dégoûtante. Quel manque de savoir vivre ! Je l'éclate. Aïe ! J'entends une vache qui mugit plus loin. Je n'ai pas oublié que ma mère adoptive est un loup (hyénoïde ?) et j'accours. C'est un vorace grimaçant, le dévissage en pleine phase de digestion. Splach ! Juste à temps, la vache se retrouve assise le long du pendule. Elle s'en remettra. Un coup d'œil à mon compteur de monstres : il en reste un. Mais où. Des bruits de destruction. Je passe en vue aérienne : il est là ! Retour au terrain. Zut, des jadis n'ont cessé de progresser. Une maison est déjà en ruine et l'en attaque déjà une autre. Instantanément, je transforme deux fois dans le vide et suis pris de vertiges. Il en profite pour me mordre, je suis projeté en



▲ Assaut ! Teuuche !

## Le gros, le truand et le naïf



▲ Le Roi Merveilleux.



▲ Le Dragon et le Chevalier.



▲ Le Naïf.



▲ Rosée le Dragon en pleine action épiquissime.



▲ Vue aérienne de mon territoire. Les voraces approchent.

air et des sons s'élevaient de mon personnage. Quelques points de vie en moins. Même pas mal ! Très bon ! Repas. Le bilan de la saison apparaît : ce que me rapportent les vaches et les cultures (non soignées), les impôts auxquels je dois me préparer. Ensuite, nouvelle saison, nouveaux investissements... En attendant le retour de la harde. À la fin de l'année, je paie mes impôts. S'il manque une seule couronne, l'impôt se fera un plaisir de me conduire dans mes nouveaux appartements, une grille où je croupirai jusqu'à la fin de mes jours. Autres façons de quitter mon rôle de preux chevalier : la mort bien sûr, mais aussi la destruction totale de mon village. Dans ce cas, je serai conquis par le Roi à reprendre mes anciennes attributions domestiques.

### La gloire sinon rien !

Si je refuse la mort ou n'accepte pas ma déroute, je pourrai toujours reprendre une sauvegarde. Au bout de quelques années sur une même terre, le Roi, satisfait de mon travail, m'enviera « saccager » une autre région. Le clerc et le spt ne seront pas les mêmes. Je devrai alors repenser ma stratégie de développement économique. J'aurai aussi la satisfaction d'éclater de nou-

veaux monstres plus coriaces. Heureusement, moi aussi je deviens plus puissant. En fin d'année, mes points de vie augmentent et je peux m'acheter plein de trucs avec mes petites économies : baguette de télékinésie, bottes de vitesse, carcasses fantasmagoriques pour attirer les voraces, bombes, contrats de chevaliers ou d'archers pour défendre mon village, etc. Je peux même avoir recours aux services d'un Dragon à la punaise et à l'impérissable restituable (boutes mes vaches anéanties complètement transformées en richesses !). Mais attention, je n'achète que le droit d'utiliser ces objets ou services. Il faudra toujours à chaque utilisation. Ce sort est complètement publi-



▲ Un vorace s'est noyé. Ses petits camarades peuvent désormais le marcher dessus.

## L'avis d'Eric

Même, quel jeu ! Drôle, puissant et d'une finalité impensable, les concepteurs se sont clairement fait plaisir en le réalisant. Tout y est, et le dosage entre stratégie et action est un des meilleurs qu'il m'ait été donné de voir. Merci, Criterion Dynamics ! J'attends votre prochain sort avec l'impatience glorieuse d'un vorace en biver. En plus, quand un jeu est tout français, y compris les scènes vidéos, on ne peut qu'applaudir des deux mains.



ture, simple de manipulation mais parfaitement dose entre gestion économique-guerrière et baston. En plus, entre les séquences vidéos polaires, il est truffé de détails BD-gens hilarants dont je vous laisse la surprise. Les graphismes, les animations, les sons, la musique (Joué de très bonne facture), collent parfaitement avec sa dimension « Robin Hood au pays des Grenouilles ». D'ailleurs, cela fait une semaine que j'y joue, sans devenir ni mangier. Depuis quelques temps, le téléphone sonne sans arrêt. Je ne réponds pas. Des voix inquiètes chuchotent maintenant derrière la porte. D'un moment à l'autre, ils vont m'arracher de mon écran. Mais je ne vais pas... je ne vais pas ! ■

Eric Emeux

**92%**

**Graphisme 17**  
**Son 17**  
**Animation 17**  
**Durée de vie 15**



- On ne peut pas...
- Tout est dans...
- Raison et...
- On ne peut pas...

**Arcade/Action**  
Éditions CD-ROM  
Support : CD  
Technique : PC/386, 1 Mo de RAM  
Version : 1.00

Testé sur : PC 386DX40, CD double vitesse



# ARMORED FIST

## Vas-y Ben Hur !

Enfin il est là ! Promis depuis la mi-septembre, Armored Fist s'est fait désirer avant de débarquer à grands coups de canon sur nos PC. Mais voyons un peu si son blindage ressemble à son plumage et s'il mérite d'être l'hôte de votre lecteur CD.

### QUESTION DE POINT DE VUE

Tout semble calme, mais si vous grossissez dix fois le vue, vous verrez qu'il n'en est rien !



▲ Un M3 de votre section se fait toucher. Au fond, les débris fumants d'une section ennemie.

Cyprus, #930. La section Echo-1 mène l'attaque, en embuscade derrière une ligne de crête. Soudain le premier T80 apparaît, son moteur à turbine gémissant pour atteindre le sommet. C'est à ce moment qu'il se montre le plus vulnérable. Deux coups de Sabot au but font sauter sa tourelle de plusieurs mètres en l'air, dans un fracas d'acier déchiré. Le BMP-2 qui suivait son leader subit immédiatement le même sort, décapité par les deux missiles Sal-Sol d'un M3 Bradley. Le reste de la section ennemie tente de faire demi-tour dans la confusion la plus totale. C'est le moment de contre-attaquer, et les quatre monstres d'acier d'Echo-1 s'élancent sur la trace des Hydras. Pas de quartier ! Et vous n'aurez pas intérêt à en faire parce que l'ennemi, lui, ne vous en fera pas. Si Armored Fist accuse ce retard, c'est pour la bonne raison que les programmeurs souhaitent peindre les algorithmes géométriques de l'intelligence des unités anglées par l'ordinateur. De ce côté-ci, vous n'avez pas de souci à vous faire, l'ennemi vous fera cherement payer la moindre erreur !

#### Action ou simulation ?

Armored Fist vous offre une simulation de combats modernes. Avec vous pointer quatre chars différents : les lourds, avec le M1 Abrams américain et le T80 russe, et les légers, avec du côté US le M3 Bradley et en face le BMP-2. Les commandes de tous ces chars suivent un modèle standard, vous n'aurez donc pas de difficulté à passer d'un type à un autre. Pour ce qui est du manœuvrer, il peut être plus ou moins sen-

sible selon vos goûts. L'ordinateur peut gérer le contrôle de la tourelle ou vous en laisser le soin. En bref, le pilotage d'un char ne s'avère pas plus compliqué que le Commande du même véhicule. C'est en revanche au niveau tactique qu'Armored Fist marque sa différence. En effet, il n'est pas question ici de foncer droit devant en trait

### Plein les oreilles !

sur tout ce qui bouge. L'ennemi s'avère rapide et obéit à des tactiques intelligentes. Par conséquent, il vous faudra vous aussi planifier l'avance de vos unités avec soin. En passant sur l'écran carte, vous obtiendrez une vue d'ensemble du champ de bataille, avec vos unités, les objectifs à détruire, et les blindés ennemis que vous avez repérés visuellement. À partir de cette intelligence, il vous de choisir la meilleure

### Kézako

#### LE VDXEL SPACE

Développé par Novologic, le Voxel Space est un nouveau moteur d'animation 3D basé sur des graphiques en 3D bitmap. À couper le souffle à vingt mètres d'altitude, comme dans Command & Conquer, le système commence à montrer ses limites au ras des pâquerettes. Il reste que ce genre de réalisation est bien supérieur à de la 3D polygonale comme celle utilisée dans M1 Tank Platoon.

route à suivre par vos unités (vous pouvez en commander jusqu'à douze, c'est à dire trois sections de quatre blindés) pour utiliser au mieux le terrain, et effectuer par exemple des mouvements en tenaille ou des attaques de flanc. De même, vous devez sélectionner la vitesse de chaque section ainsi que sa formation. Il vaut mieux ne pas déployer vos unités en ligne dans un secteur saturé de mines, mais au contraire privilégier la formation en colonne ! Ensuite, vous pouvez sauter dans l'importeur chat, de préférence celui qui se trouve en pointe, donc le plus exposé. Sur le terrain, vous disposez de l'option de faire appel à l'artillerie lourde ou encore à un sautier aérien, qui s'atterrissent très utiles pour vous extraire d'une situation difficile.

#### Des coins charmants

Pour ce qui est du système de jeu, il se compose de sept campagnes différentes, qui vous feront voyager dans autant de pays tous plus exotiques les uns que les autres, du Iran ou l'Afghanistan. Chaque campagne se compose d'un moyenne sept batailles, pour un total de quarante-

### AU CLAIR DE LA LUNE

Les deux types de vision nocturne, américaine, et russe. Chacun possède ses propres avantages et inconvénients.





## SÉQUENCE BAVOIR

Ne faites pas comme Olivier, mais je lui ai accordé qu'en l'occurrence il est difficile de se repérer. Vous trouverez sur le CD une dizaine de séquences comme celles-ci réalisées sous 3D Studio, qui récompenseront (ou sanctionneront) vos efforts.



sept. Vous pouvez aussi accéder à chacune d'entre elles indépendamment. Multiplier ces chiffres par deux, puisqu'il est possible de choisir les deux camps, et au total vous vous retrouvez avec une centaine de batailles à gagner ! Vous en voulez encore ? Eh bien, vous avez aussi la possibilité de créer vos propres scénarii, sur une quarantaine de terrains différents. C'est tout, rompez ! Il vous reste à découvrir l'interface pour diriger vos blindés de

## AUX COMMANDES

Comme vous pouvez le voir, chaque blindé possède un tableau de bord différent. Mais les commandes restent les mêmes pour tous.



▲ La carte du champ de bataille en mode édition. Vous pouvez modifier les missions qu'il ne sont pas verrouillées.

## Pres de 100 missions !

réel. Il est possible d'accéder à toutes les fonctions du jeu à partir d'une combinaison du clavier et de la souris (si vous avez perdu votre clavier, vous pouvez même utiliser uniquement la souris). Mais l'utilisation du joystick permet une conduite plus intuitive, le fin du fin restant l'ensemble FCS et WCS de Thrustmaster, avec lesquels on accède à toutes les commandes sur les manettes. Malgré tout, le FCS seul ou en Flightstick Pro se révèle être plus satisfaisant pour la gestion des commandes essentielles.

## Et les graphismes alors ?

Évidemment, le jeu est attendu visuellement Armored Fist, c'était sur le chapitre des graphismes. Certes, le Visual Space (vous encaissez) c'est bien, mais au ras du sol vous vous retrouvez avec de gros pavés. En bref, la vue n'a rien de révolutionnaire, mais elle reste néanmoins très efficace. Pour l'animation du tout, elle s'avère fluide sur 486 DQ2 avec un niveau de détail moyen. En

revanche, les effets de vitesse ne sont pas très bien rendus. Vos engins se déplacent à plus de 50 km/h sur terrain plat, mais l'impression donne bien plutôt l'impression d'un mouvement paillard de gestions astronautes que d'une course de F1. Toutefois, l'environnement sonore du jeu est superbe. Les digitalisations de bruits de moteurs, des et explosions vous plongent dans l'atmosphère de jeu. De plus, chaque action (contact avec l'ennemi, coup de feu, etc.) fait l'objet d'un com-

mentaire parlé qui renforce encore le sentiment de stress en cours de partie. En somme, Armored Fist surprend par où on ne l'attendait pas, c'est-à-dire par le profondeur du jeu. De ce fait, contrairement à Connaître, Armored Fist se classe plus dans les simulateurs de combat que les simulateurs de vol. Si vous aimez le genre, et n'êtes pas claustrophobe, n'hésitez pas à vous enfoncer dans un de ces monstres métalliques, vous vivrez du pays ! ■

Frédéric Marié

## L'avis de Fred

Un fan de simulation comme moi ne peut qu'être comblé par un jeu comme Armored Fist. Il est certain que ceux qui espèrent en prendre plein le vis seront un peu déçus, surtout dans des scènes cinématiques. Mais l'intérêt du jeu réside surtout dans son aspect tactique et là, il se révèle à la hauteur de simulations comme M1 Task Platoon, en un peu plus simple. L'ambition de Novologic était plus de faire un jeu de simulation qu'un jeu d'action, et force est de constater qu'ils ont réussi.



# 86%

**Graphisme**  
**Son**  
**Animation**  
**Durée de vie**

15  
17  
15  
18

**+**

- Le personnage unique
- L'ambiance soignée
- Le sonnet 3D

**+**

- Plus de véhicules d'ennemis
- Parfois très difficile

**Simulation**

Contient 486 1.000  
Support : CD, 3D

Techniques : 3D (100% rendu en 3D)  
4 M - 100% rendu en 3D  
Acteur CD-ROM (100%) - 100% rendu en 3D  
Contenu : 100% rendu en 3D  
Moteur : 100% rendu en 3D  
Moteur : 100% rendu en 3D

Téléphone : 022 282 96 88, 8 Mo de  
Run et CD-ROM double vitesse



▲ L'arbre de missions du jeu. Mais vous débarrassez vite de tout.



# NASCAR RACING

## Le seigneur des anneaux

Après nous avoir ébouriffé la tignasse avec le fantastique Indy Car Racing Papyrus remet ça avec Nascar Racing, en vous faisant tourbillonner sur les anneaux de vitesse des courses de Nascars américaines. À vos casques !

Enfin, Nascar Racing pointe le nez de sa console à l'horizon, accompagnée d'un habillage de moteurs aux pistons surcouverts. Il faut dire que les simulateurs de PC, Indy Car et F1 GP de Microprose n'ont su le haut du pavé. Mais après l'expérience d'Indy Car au niveau technique, Papyrus tient là un pari difficile en développant un nouveau produit du même genre. Alors, Nascar supplémente-t-il Indy Car sur les marches du podium ?

### Un jeu qui tourne rond

Au niveau de la présentation du jeu, les amateurs d'ICR ne réclament pas de se sentir dépayés. Nascar propose en effet les mêmes options, qui bénéficient malgré tout d'une amélioration de l'interface graphique. Pour ceux qui ne connaissent pas le simulateur de courses Indy, résumons les commandes. Nascar vous propose

neuf circuits différents, dont huit sont des anneaux de vitesse. Sur chacun d'entre eux, vous pourrez effectuer des tests de performance, sans gagner occasionnellement. C'est l'occasion d'opérer tout un tas de réglages sur votre bête de course pour qu'elle soit aussi performante que possible lors d'une course future. Vous pouvez aussi participer à une seule course avec toutes ses phases : entraînement, qualification, tour de chauffe, et la course elle-même. L'option la plus intéressante reste évidemment celle qui enchaîne les neuf courses dans une vraie saison de Nascars. D'autre part, le jeu comprend aussi l'option "connection à deux par modem", comme dans ICR. Notez enfin une innovation intéressante, puisque Papyrus propose un éditeur qui vous permettra de concevoir vous-même perso le design de votre carrosserie. En ce qui concerne les commandes, vous pourrez configurer le jeu comme bon vous semble. Une fois



▲ Ça y est, c'est reparti pour un tour ! Allez-y quand même doucement avant de quitter les stands.

dans la bête, allez-y mola sur le volant, car il s'agit d'un jeu très réactif. Un coup un peu brusque et vous voilà parti dans un drapage on ne peut plus insouciant. Comme il faut rester optimiste en tout, vous aurez plus d'une fois l'occasion de provoquer des carambolages monstrueux. Malgré tout, même si ces problèmes de conduite sont inhérents aux courses Nascar réelles, ce serait apprécier de disposer d'un peu plus de souplesse à la prise en main. Par exemple avec un niveau de débutant proposant une voiture qui collerait plus à la route.

### Surabondance de textures

Au niveau de la réalisation du jeu, on assiste à une véritable surabondance technique par rapport à ICR. Nascar offre beaucoup plus de textures, et leur qualité se voit encore améliorée. Notons en particulier celles qui recouvrent la tête des voitures 3D qui se montrent aussi magnifiques que variées. À propos de graphismes, pour le SVGA, il faudra encore attendre la version CD-Rom. Mais il y a beaucoup à voir dès maintenant pour l'animation ! En effet, l'abondance de textures, si elle est un vrai régal pour les yeux, a tendance à ignorer tout



▲ Vous risquez de voir souvent ce genre de scène si vous êtes trop brusque avec le volant.

dépend de la vitesse d'animation. Même sur 486 DX2, on est loin de rendre l'air, à moins d'envoyer plusieurs de ces fameuses voitures. En ce qui concerne l'aspect sonore, les habillages émis par votre boîte s'avèrent plus crédibles que ceux d'ICR, mais en revanche les bruits de moteur digitalisés s'accompagnent d'un crachotis assez désagréable. En conclusion, Nascar est certes le plus beau des simulateurs de course sur PC, mais aussi probablement le plus lent. Les analyses de courses de voitures, pour qui l'impression de vitesse réelle est probablement un facteur primordial, risquent d'être un peu déçues. ■

Fredrick Marné



▲ Ça y est, c'est reparti pour un tour ! Allez-y quand même doucement avant de quitter les stands.

## L'avis de Fred

Franchement, je pense que Nascar Racing n'apporte rien de bien nouveau par rapport à Indy Car. Plus grave même, il s'avère bien moins rapide. De toute façon, on peut se demander si ce produit est bien adapté au marché français. En effet, je ne suis pas sûr qu'il y ait des courses de Nascar intéressantes beaucoup de monde, à part les mordus de courses de voitures. Si vous possédez Indy Car, vous pouvez éviter d'acheter Nascar, à moins d'être vraiment passionné.









## LE COBAYE



Sorti le 27 juillet 1992 en France, Le Cobaye est un film de fiction qui se base sur une nouvelle de Stephen King, complètement remodelée. Il faut bien l'avouer. À l'époque, il s'agissait du premier film spectaculaire à vraiment aborder la réalité virtuelle comme thème principal. Le premier jeu basé sur le film consistait en une série de phases précalculées, sur lesquelles le joueur intervenait par endroit pour indiquer une direction ou une action particulière à effectuer. Le déroulement du jeu représentait certains éléments et même certaines séquences du film. Jobe était bien entendu l'ennemi juré du héros, le Docteur Angelo. Sorti sur CD-Rom, mais exploitant seulement seize couleurs, le produit fut riche en enseignements pour Sales Curve.



▲ Revenez-y après le démarrage. À vous de le dégonfler en premier.

# CYBERWAR

## Recherche vers le futur



Avec un premier essai basé sur le film Le Cobaye, Sales Curve Interactive poursuit ses développements CD-Rom et propose un jeu d'action, qui n'exploite que très partiellement les possibilités offertes par ce support.



▲ Cette course dans des défilés de couloirs demande des réflexes et un point d'est tout !

L'histoire de Cyberwar commence juste à la fin du film. Si vous vous souvenez, le projet était tombé sous la coupe de l'armée, bien décidée à ériger grâce à ce système une arme de super soldats redoutables. Le Docteur Angelo découvre avec horreur que dans un complexe militaire ultra secret, toute une panoplie de manœuvres cyberpunk et virtuelles a été élaborée. N'écoutez que

### 3 CD de jeu + 1 CD de musique...

son courage et sa volonté, le soldat parti à l'assaut d'une forteresse militaire classée "Secret Défense". L'architecture du jeu reste très simple, puisqu'il s'agit d'association de phases d'arcade, reliées entre elles par des séquences cinématographiques. Des raccourcis permettront bien sûr de revenir sur ses pas, sans avoir à relancer tout le chemin en sens inverse. Cette fois-ci, le jeu utilise le mode 320x200 en 256 couleurs, même si encore une fois, certaines séquences semblent pauvres en couleur. En



▲ Votre ennemi de jadis resurgit pour vous bloquer le route.

fait, si l'ensemble des phases de jeu subissent des perturbations souvent énormes, le joueur sera en revanche globalement surpris par les séquences cinématiques, certaines se révélant véritablement fabuleuses. Au total, c'est une dizaine de types de jeux différents qui s'enchaînent. La plupart du temps, les phases d'arcade consistent à ap-

puyer sur une touche au bon moment, pour tirer, éviter un obstacle, prendre un embranchement, etc.

### Le plus : La procédure d'installation

On se retrouve hélas encore une fois dans un jeu totalement inimitable.



▲ Toutes les scènes ont d'abord été modélisées en 3D. Avant vous d'être tout de suite que les 3 CD du jeu sont bien remplis.





# ACCROCHE TOI AU VOLANT AVEC

## POWER DRIVE

"45 circuits différents pour cette adaptation d'un programme célèbre de salles d'arcade. Le rendu graphique est fidèle à l'original."

PC LOISIRS, OCTOBRE 94

"Découvrez les joies du rallye. Attention aux sorties de routes intempestives!"

SUPERBOM, OCTOBRE 94

"Avec ce titre, U.S. Gold devrait frapper fort, très fort. Cette simulation de courses de rallye bénéficie d'une réalisation tout simplement exceptionnelle. Power Drive devrait vous permettre de vous échauffer."

JOYVAL, OCTOBRE 94

**Rage**  
by

**U.S. GOLD**

# ATTENTION AU DEPART...

U.S. Gold, U.S. Gold logo, U.S. Gold logo and trademarks of U.S. Gold are trademarks of U.S. Gold. Rage, Rage logo and trademarks of U.S. Gold are trademarks of U.S. Gold. Power Drive, Power Drive logo and trademarks of U.S. Gold are trademarks of U.S. Gold. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold. © 1994 U.S. Gold Inc. All rights reserved. Published by U.S. Gold Inc., 1000 West 10th Street, Suite 100, Minneapolis, MN 55408, USA. Tel: (612) 338-1000. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Inc.

**U.S. GOLD**

IBM PC

CD-ROM

AMIGA

SNES

POWER DRIVE

GAME GEAR





▲ Ce jeu, déjà présent dans le premier épisode, consiste à fixer un angle et une puissance de feu au canon. Parcourant pour les défilés profonds



▲ Après avoir éteint Barrie, vous prenez l'ascenseur pour poursuivre votre chemin.



▲ Pour débloquer des portes, vous avez droit à des énigmes du genre puzzle logique.

pour ce qui concerne l'interactivité. Si dans le premier épisode, toute erreur était sanctionnée par le mort du joueur, Cyberiax gère lui-même les dommages dans certaines de ces sections. La majorité de ces phases est franchement peu jouable et surtout totalement rébarbative. Le seul motif qui pousseait le joueur à continuer étant la possibilité de découvrir de nouvelles scènes cinématiques supérieures. Le joueur trouveva certains in-

**Encore un de ces  
jeux joliment  
fait mais très  
mal pensé.**

l'usage, voire même des codes secrets, qui la permettent de passer certaines portes bloquant la progression d'autres niveaux plus classiques, mettront sa laque à rude épreuve. Avec le Port-Laurique par exemple, le Docteur Angélique affirme la sortie en sautant de l'ordinateur en platine-forme sous un ordre bien précis. Cet ordre sera fonction de la couleur, de la forme, de la disposition, etc. des différents symboles présents sur les dalles. Suivant la difficulté, ce seront alors jusqu'à six facteurs d'effets qui pourront déterminer la bonne réponse. Les trois sauvegardes sont disponibles, permettant au joueur de ne pas se reconnaître mille fois les mêmes manipulations, mais devant la répétitivité et la difficulté de jeu, quelques sauvegardes supplémentaires seraient les bienvenus.

## Bienvenue en enfer !

Sans aucun doute le plus belle scène de jeu



▲ Cette bente de téléphérique est un des nombreux moyens de transport que vous découvrirez dans cet univers cyberpunk.

Les seuls points positifs du jeu demeurent donc les scènes intermédiaires et celle de votre mort en particulier, dantesques ainsi qu'une procédure d'installation très

**bon fait** L'ambiance du jeu est-elle aussi prenante, mais cela ne suffit pas à transformer ce produit en jeu ! ■

**Gedler Letti**

### L'avis de Didier

Si Cyberwarer s'est si bien réalisé que son petit frère, il possède encore de graves défauts. Une jouabilité médiocre, le joueur n'intervient que très peu sur le déroulement de l'inventaire. Le seul intérêt du produit provient en fait des scènes cinématiques et de l'ambiance sonore. Certains apprécieront la présence d'un quatrième CD, contenant les musiques du jeu, et d'un T-Shirt, mais l'aurait préféré trouver dans la boîte un jeu et rien que ça, sans ce surpasse de scènes 3D.



# 65%

Graphisme	17
Son	19
Animation	14
Durée de vie	12



- Ambianțe sonore
  - Designing et instalatione
  - Sistemă controlului
  - Jucabilitate real time
- Interactivitate redusă cu sistemul de interacțiune



**Technique :** 485 DVHiFi minimum, lecteur double vitesse et 10 Min sur disque dur. Touches caries sont

**Versions :** CD Rom Mac QD 32, P5A  
Série 30.8.2004.85.

Tested on: 486 DX2 66 Mhz CD  
double-precision, round, 500000000



[illegible]



# PGA TOUR GOLF 486

## Ça swing !

**Electronic Arts met sur le marché une simulation de golf réservée à l'élite**

**des micros. Détenteurs de configuration déclassée s'abstenir.**

Le décor : une soirée mondaine. Flux : « Avec l'arrivée de l'hiver, le terrain de golf va bientôt devenir impraticable ».

- Ne m'en parlez pas, Marie-Chantal, cette perspective me plonge dans une profonde détresse... Mais j'ai découvert un jeu sur PC qui pourra nous faire patienter jusqu'au printemps : PGA-Tour-Golf 486.

Moi ! « Ça pour patienter, tu vas patienter coco ! Pourtant bien sous tous rapports, ce soft dissimule un handicap : il est d'une lenteur à pétrifier d'horreur un agent des douanes si vous ne disposez pas d'un 486. Remarque qu'à la vue du titre, on s'en serait douté, mais ce qui va sans dire, va encore mieux en le disant ».

Flux : « Virez, Marie-Chantal, cessons de converser avec cet individu, dont les arguments plébiscitaires ne sont que trop apparentes ». Moi : « Ils sont partis. Bien ! À nous deux, ami lecteur... »

**A**u départ ce soft débute en fanfare avec une animation rapide et une musique de type « la croisière d'amour ». Jusque là ça va (la musique mise à part). Après apparition du menu, vous vous inscrivez au golf, choisissez vos clubs et vous vous lancez soit sur un parcours soit dans un tournoi avec, écoutez bien, la possibilité de choisir votre partenaire parmi l'une des plus grosses pointures du golf mondial ! Je cache ma joie. Des le choix du parcours (trois différents) le micro, 486 DR2 66 et fer de l'ère, aussi tendra à perdre un peu ses repères et à ramer un peu. Vous pensez fatigue passagère, on fait le soft vous suggère déjà sembler précocement.

### Bleurtifoul !

Finalement, vous approchez sur le terrain prêt à frapper. La nature se présente à vos yeux en SVGA plein de couleurs, ce n'est beau. Les oiseaux gazouillent amicalement, n'interagissant probablement pas à



▲ Sélectionner vos clubs.

quel point vous contribuerez une menace pour eux, et c'est toujours beau. Votre golf est entouré d'un air à cheval métallique, pour donner force et direction, et c'est... voyant. Cliquez plus loin sur le terrain et une course jaune du plus bel effet apparaît pour vous indiquer la trajectoire attendue. Faites « Grid » et une grille de relief apparaît instantanément (très utile sur le green). Finalement, vous happez comme une loule et la balle s'envole. Plus vous tapez fort, plus il vous sera difficile d'obtenir une direction précise (le curseur revient beaucoup plus vite). Zoop ! L'image

plus loin sur le green. Un morceau de guitare pas désagréable au premier abord, mais finalement franchement lassant, accompagne chacun de vos pas dans l'ère be humide (pas amable) ! J'aime d'ailleurs m'immerger dans ces moments tous neufs.

### Bonne prise de balle

La prise en main d'un simulateur de golf est toujours rapide, les opérations à effectuer par le joueur se révélant plutôt nombreuses. Néanmoins, le dosage de la force et de la direction, le dosage de ce point de vue, sont des opérations très qui le vent et le relief, relèvent d'un art difficile. De ce point de vue, PGA offre trois niveaux de jeu différents : au niveau « novice » vous êtes largement assisté mais au niveau « expert », l'influence du vent sur vos tirés s'accroît et les repères indiquant la force idéale disparaissent de votre loi à cheval psychédélique. Dur ! Par rapport à Links, autre simulation de golf réputée, il y a des petites options supplémentaires sympas de type « Rime » : votre balle est très près du trou ?

**À plusieurs, ça aurait pourtant pu être meilleur !**

change et vous voyez attirer votre balle. Vous pouvez alors faire « action replay » pour revoir votre coup. La balle s'élève lentement dans l'air en montrant des points blancs comme lesquels votre demi-bronze dermatologique ne peut rien. Parfois une voix bienveillante parvient jusqu'à vos oreilles et vous prodigue encouragements et conseils... Comme il n'y a personne en vue, il semblerait que Dieu se soit mis au golf et parle anglais. Mais, peu impressionnable, vous continuez votre chemin. Des cris de désapprobation (fréquent) et des applaudissements (rare) vous attendent



▲ Avec la grille de relief, un jeu d'enfant !



▲ Instant replay.





## Plus haut - Plus vite Plus loin

La mission de CH Products est d'offrir aux pilotes de simulation un matériel précis, durable, d'une grande qualité, pour une maîtrise parfaite, et un contrôle absolu des commandes...

CH Products recherche la perfection pour tous ses modèles de manettes et vous propose une gamme complète adaptée à vos besoins !

**Flightstick Pro™** - Le meilleur joystick de combat pour les pilotes de simulation. L'ergonomie et la précision du FLIGHTSTICK PRO™ vous permettront un contrôle véritablement professionnel de tous les aspects de vos missions.

IBM PC & Compatibles, Macintosh.

**Flightstick™** - Avec son comportement et son allure de vrai manche de jet, et ses caractéristiques techniques incroyables, le FLIGHTSTICK™ est le joystick de pointe pour les simulations de jets et d'hélicoptères. IBM PC & Compatibles.

**Virtual Pilot™** - Pilotez comme dans la réalité avec un manche à balai qui fonctionne exactement comme celui d'un avion. Avec cet instrument d'une puissance inégalée pour les simulateurs de vol et les jeux, vous aurez votre appareil au bout des doigts. Il est aussi excellent pour les courses de voitures !

IBM PC & Compatibles et bientôt, **Virtual Pilot Pro™** pour PC & compatibles.

**Jetstick™** - Manche de type "Jet", muni d'un bouton de tir et d'une gâchette répondant immédiatement de manière tactile et audible. Grâce aux réglages très précis des contrôles des elevateurs et des ailerons, la précision et le réalisme sont excellents.

IBM PC & Compatibles.

**Jetstick 1™ - Jetstick 1 Plus™** - Une série de manettes offrant une précision à 360°, deux gros boutons de tir, des curseurs latéraux pour un centrage intra-précis, et un bouton-poussoir à ressort breveté pour passer du centrage automatique au mode flottant. Des manches brevetés, pratiquement indestructibles !

IBM PC & Compatibles.

**La recherche de l'excellence...**

**NOUS VOUS OFFRONS DES AILES POUR VOLER !  
PLUS HAUT, PLUS VITE, PLUS LOIN...**



Distributeur exclusif  
Intersec, 45 rue Delory, 93692 Pantin Cedex

En vente dans vos points de vente habituels

CH Products est une marque "Quality"  
© 1993 CH Products, a quality Technology Inc. Co.







▲ Les ondesur chertent, le milieu est belle...



▲ Choisir votre parcours.

Moyennant un point, elle est dédiée à l'île plus, si vous choisissez l'option «Overhead», le terrain apparaît vu de haut incontestable dans un coin de l'écran. PGA 486 possède lui aussi l'option «Multipiste», un Gallus réputé bricoleur que l'on bien connu (vous repreniez votre coup et il n'est même pas comptabilisé), ainsi si vous pouvez le supprimer. En revanche, vous ne pouvez pas réprimer vos brillants résultats. Pour le reste, ce soft est surtout beaucoup plus beau et légèrement plus ergonomique que Links. Mais parlons maintenant du point faible de PGA 486 : sa lenteur. À chaque fin de coup, le soft se préoccupe beaucoup plus de CD-Rom que de vous et semble rechigner à vous redonner le marteau. Imaginez la durée d'un parcours à plusieurs joueurs !

## Trois c'est l'idéal

Une simulation de golf prend tout son intérêt à plusieurs joueurs (trois étant l'idéal) : verifications, tentatives de concentration, destruction de mobilier... Vous percevez alors avec acuité tout ce que vous distingue d'un authentique joueur de golf. En point à plusieurs, même moi, qui suis pourtant de noble extraction (donc de noble constitution, conséquemment obligé,



▲ C'est, y a-t-il du vent.

je n'arrive pas à contenir un déferlement de vulgarité que la distance et surtout la Rédaction m'interdisent de reproduire. Il m'arrive même de jurer le gîte à la parole, ce qui, vous en conviendrez avec moi, ne sied pas à un gentleman. Rien à voir avec un vrai joueur de golf, même pervers. Lui gardé le part de tête ailleurs, ne prononce plus un mot plus haut que l'autre et parvient à maintenir ses pantalons parfaitement blancs du début à la fin du parcours, ce qui n'est pas dénué de tout le monde. Plus fort encore, tandis que vous tripiguez devant l'écran au nombre coup un peu moins médiocre, lui ne fait qu'esquisser un pâle sourire après un coup sublime. Contrairement à vous, les golfeurs n'ont pas seulement les genoux d'une souplesse inégalable, ils sont surtout dénués de tout affect. Si on aggrave à cela la négative de leur auréole dès qu'on leur place dans les mains une tasse d'un liq-



▲ ... ça me donne envie de saigner.



Eric Ennaux



▲ Plan générique.

## L'avis d'Eric

Ce type de soft vous intéresse ? Vous possédez la Rolls Royce des micros ? Vous avez quelques amis pour jouer avec vous ? Cette superbe simulation de golf s'adresse à vous. Pour les autres, et ils sont nombreux : circulez, y a rien à voir ! Bon ciblage marketing au monumentale erreur commerciale, en inventant le soft ultime, Electronic Arts ne peut guère espérer battre des records de vente. À tester par tous ceux qui restent des amateurs du genre.



## L'avis d'Olivier

Vous l'aurez tout de suite compris, Eric est extrêmement attaché au PC qu'il tient de son arrière grand père... Certes, PGA 486 nécessite une config musclée et même sur 486DX2 66, c'est tout sauf un foudre de guerre, mais n'oublions pas que nous sommes en SVGA. N'empêche que PGA 486 demeure à mon humble avis plus sympa que Links et qu'il propose d'entrée trois parcours différents. Alors disons qu'au final le produit est excellent bien qu'un peu lent.



▲ Mmmm... lequel de ces grands golfeurs aura l'honneur de jouer avec moi ?

# 85%

Graphisme	17
Son	14
Animation	14
Durée de vie	14



- Multijoueurs
- Nombre d'opérations
- Lenteur des accès CD-Rom
- Pas d'impression des scores

Golf 486  
Boxset 288 Bytes  
Support : CD-ROM

Technologie : CD-ROM 486 DX2 minimum  
Niveau CD-ROM double vitesse  
Version : 1.00

Testé sur : 486 33 MHz, 8 Mo de Ram, CD double vitesse.



# 100 % "MANGAS"



## Le N°4 est paru !

Dossiers, infos, ciné, animation et 160 pages de BD !  
Tous les mois chez votre marchand de journaux.

39 F.

Glénat





# ALADDIN

## Les mille et une nuits

Lorsque Virgin annonça Aladdin sur A1200, je n'osais y croire. Maintenant que j'ai pu participer à cette aventure féérique, je puis vous assurer que l'attente en valait la peine.



▲ Et hop ! Un type qui perd son fric. Que c'est humiliant ! Pauvre de lui !

**P**rés d'un an. Vous vous rendez compte ? Pres d'un an pour découvrir Aladdin de Virgin/Danney sur Amiga. Pour le prochain, Don King, l'attente sera moindre puisqu'il sortira dans nos salles obscures approximativement (jeuif coup dur) en même temps que le film, c'est-à-dire le 23 Novembre. D'ailleurs, on vous en parlera dès qu'on l'aura découvert. Mais à première vue, ce sera de la même veine qu'Aladdin, c'est-à-dire quasi parfait.

**Roméo et Juliette en Orient** Notre héros du jeu, Aladdin, est un pauvre jeune garçon des rues. Celui-ci, qui n'a rien d'un mauvais bougre, essaie tant bien que mal de survivre dans les rues exotiques d'une cité du Proche-Orient. Accompagné en permanence par son pote Abu, le singe, Aladdin ne fait que rêver d'une vie de luxe au palais du sultan auprès, bien entendu, d'une princesse à la beauté étourdissante (comme tout mec



▲ Entre les niveaux, les stages bonus, ressemblent à un jackpot, vous permettant de gagner des points, de l'argent ou des vies.

qui se respecte). Le scénario du film sert de base puisqu'en fait, Aladdin en jeu vidéo reprend la même scénarisation et garde le même enlèvement des sœurs. Le but du jeu est simple. Il s'agit de débarrasser le royaume de l'inflâme vizir Jafar. Non seulement, celui-ci complotait pour devenir sultan à la place du sultan malade de plus, il tente de « s'approprier » la princesse qui, comme vous l'aurez deviné, incarne la beauté (pas vraiment) intemporelle. Croyez-moi il dans toute sa splendeur. Lors des premiers niveaux, vous ne connaissez pas

encore Jafar, le vizir. En fait, vous essayez de rendre service à un vilain homme. Il vous prie de lui récupérer divers objets dont une lampe. Innocent comme vous l'êtes, vous acceptez la chose sans réfléchir. Surtout que ce sous-genre vous promet monts et merveilles. Muni d'un cinéaste, vous voyez projeté dans les rues d'Agrabah. Vous devez jongler entre les gardes royaux, les cruches que les vamps de l'Orient balancent par les fenêtres, les lanceurs de coutriaux, les charmeurs de serpents et bien d'autres encore. Votre progression sera ardue car, hormis les ennemis en tous



▲ Sale fronce pour ce vilain homme. À la place d'Aladdin, je n'aurais pas confiance en lui.



Deux stages bonus mettent en scène Abu, le compagnon d'Aladdin. Le but est de collecter un max de bonus sans en prendre plein la tête.



▲ Les pièges sont nombreux à l'instar de ses pontes acrobatiques. À éviter si vous ne voulez pas servir de viande à barbeaux au prochain banquet de Jafar.



## Heureux possesseurs de PC 386 - 486 - Pentium

vous ne voulez pas payer plus de 25 Francs pour des compilations de jeux, de copieurs, diplômateurs, utilitaires, musique, art, vidéo, traitement de texte, éducatifs, etc... ?

Vous voulez tricher avec les jeux ou cherchez des trucs, astuces, solutions ?

Il vous faut des drivers d'imprimantes, de cartes son, de périphériques ?

Vos logiciels commerciaux hors de prix sont bogués et vous recherchez des mises à jour ?

Vous voulez des programmes pour jouer au Loto, faire de l'astrologie, communications etc... ?

**PAS DE PROBLEME.** Nous vous proposons les tout derniers chefs-d'oeuvres du domaine public et shareware / freeware made in U.S.A. pour MS.DOS et WINDOWS.

Nous sélectionnons pour vous des programmes FONCTIONNELS sans limitations irritantes.

La disquette HD la plus chère ne coûte que 25 F et contient 12 Mo hyper-compressés.

## Heureux possesseurs d'AMIGA (500 à 4000)

vous ne voulez pas payer plus de 20 Francs pour des compilations de jeux, de copieurs, diplômateurs, utilitaires, musique, art, vidéo, traitement de texte, éducatifs, etc... ?

**PAS DE PROBLEME.** Nos disquettes D.P. / SHAREWARE valent entre 10 et 20 FF

PC et AMIGA: Prix dégressifs par quantités! Ce n'est pas du téléchargement. Nous vous envoyons des disquettes pleines à ras bord et qui fonctionnent.

Nous stockons également:

Les dernières nouveautés pour PC / AMIGA / CD 32 / 3DO / CDI  
(Nous ne proposons jamais des jeux avant qu'ils ne soient disponibles!)

Des surplus à prix sacrifiés .... dépêchez-vous pour en profiter!

Des wargames, simulations, stratégies, jeux de réflexion, etc...

Des programmes assez anciens, introuvables "ailleurs" ... nous spécialisons!

Des digitaliseurs de son et d'image, des câbles, adaptateurs, rubans d'imprimantes

Des FAX-MODEMS VFC 28.800 à moins de 2500 F

Des scoops .... Ce mois-ci: IMAGINE 3 (Amiga) seulement 1495 FF

Nos prix sont TTC et tous frais de port compris

Pour un envoi immédiat (règlement par carte Visa / Eurocard):

bondissez sur votre MINITEL et tapez 3616 AZERTY puis DUC

ou téléphonez (en français) au: + 44 1291 625 780

Notre serveur MINITEL est constamment mis à jour: vérifiez les arrivages de nouveautés!

Pas de Minitel ?

Empoignez le crayon à bille ou le téléphone le plus proche et écrivez ou téléphonez-nous (EN FRANÇAIS) pour demander un listing en précisant le modèle exact de votre ordinateur. Les listings sont envoyés GRATUITEMENT dans les pays d'Europe et les D.O.M. (une seule liste gratuite AMIGA ou PC par demande et par personne, s.v.p.), T.O.U.L et hors Europe: s.v.p. Joignez 8 timbres à 2,85 F ou 4 CRJ par liste demandée.

## DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Téléphone +44 1291 625 780 (8h / 19 h lundi - samedi) Fax +44 1291 627 046 (24h / 24)

Mode de paiement: nous acceptons les chèques ordinaires français, les CCP, les cartes VISA et EUROCARD, les Eurochèques et mandats internationaux.

Nous envoyons aussi par avion vers la SUISSE, les DOM TOM, le continent AFRICAÎN et aux EXPATRIES francophones du Monde entier.

Toute commande est considérée comme ferme.



# TEST Aladdin



▲ Tel Indiana Jones, l'essais tant être qui mal de ne pas ne faire étonner comme une crépe par cette boule gigantesque.

## Coup de pouce

Il est fortement conseillé d'acheter des consoles (elles vous donnent 3 vies) et le plus des vies supplémentaires. Bien sûr, cela épuise des pierres précieuses dont vous disposez. Pensez aussi à conserver vos pierres. Vous en aurez besoin pour éliminer un boss de fin de niveau plus loin dans le jeu.



▲ Aladdin sera tagué volant c'est contre Yaho sans sa 3CV ou encore Thierry sans son nouveau Meo LC475. Inconcevable !

de nombreux passages secrets vous attendent et au bout : un max de bonus. Pour agrémente le tout, les concepteurs ont ajouté des tableaux bonus qui vous permettent de gagner des vies, des points ou de l'argent. Deux d'entre eux existent en scène l'énorme Abu muni du cimetière de son maître. Son but : tenter d'éviter la multitude d'objets tombant du ciel. Bien d'autres surprises vous attendent, mais ce serait dommage que je vous dévoile tout maintenant.

## Qualité Disney

Aladdin est le fruit de l'étroite collaboration entre les équipes de dessin animé-matons de Disney et les graphistes de Virgin. Ce rapprochement du monde cinématographique et du monde des jeux vidéo se fait de plus en plus ressentir. Les produits réalisés ne sont pas toujours à la hauteur, mais force est de constater que certains s'en tirent à merveille. L'équipe de développement dirigée par Dave Perry, l'une des personnalités du milieu les plus en vue du moment, a réalisé un boulot colossal. Le résultat se révèle à la hauteur du mythe Disney. En fait, Aladdin est devenu la référence en matière d'animation.

Il faut observer (pour ceux qui ne connaissent pas la version Megadrive) Aladdin bouger pour le croire. On n'a jamais vu cet animal et encore moins sa console. Il n'y a rien à dire, c'est tout simplement parfait ! Les détails dans les amis sont en core plus poussés que dans Flashback, qui n'est pourtant pas le premier venu. La variété des mouvements d'Aladdin reste moyennine : courir, sauter, se balancer, s'agripper, faire des sauts pe-

nibles, tomber. Tout est là pour procurer au joueur une expérience nouvelle. On pourrait croire qu'en contrepartie les ennemis en pâtissent. Que non ! Cette qualité d'animation se retrouve aussi dans les autres séries. Les graphismes, même s'ils n'utilisent pas les 256 couleurs que l'Amiga 200 possède, n'ont rien à envier à ceux du film. Même l'humour a été réintroduit dans le jeu. Le seul aspect un peu en deça dans la réalisation d'Aladdin tient au son. Musicalement, c'est difficilement critiquable (compositeurs primés par des médias). Les effets de la qualité des sons utilisés. Les digitalisations semblent bâclées en comparaison des efforts fournis sur les graphismes. Pourtant, ce défaut ne se fait sentir que sur les instruments de musique et non sur les brayages. C'est tout de même curieux. En tous les cas, Aladdin demeure un grand jeu qui, avec les divers niveaux de difficulté et une jouabilité parfaite, ne devra en aucun cas être oublié dans la liste de vos cadeaux de Noël.

Michel Houng



▲ Pour peu que vous ayez collecté suffisamment de boules précieuses, vous pourrez acheter des «continues» ou des vies.

## Kézako

Aladdin a connu un énorme succès auprès des petits comme des grands. Sur Megadrive, il a véritablement cartonné ! Pas étonnant alors que Virgin et Disney aient décidé ensemble de nous concocter la version Amiga. Aladdin a d'ailleurs part remporté deux Academy Awards pour la meilleure chanson «A Whole New World» (Alan Menken, Tim Rice) et pour les meilleures musiques (Alan Menken). Pour votre information sachez qu'il existe une suite à Aladdin. Celle-ci a pour titre «The Return of Jafar».



▲ Chouette ! J'ai enfin trouvé la large magraie. Vite, brûlons-la pour libérer mon genre.

## Des niveaux splendides et variés !

parce qu'il s'agit pas une pierre sur la tronche mais bon, avec les contes, tout est possible !), des points de vie ou de score et surtout des boules précieuses faisant office de monnaie locale. Ces dernières permettront un peu plus tard d'acheter, auprès des vendeurs, des vies ou des «continues». Tout ce que je viens d'évoquer me conviendrait que le premier niveau. Le jeu est en fait bien plus varié que cela. Sur les douze niveaux, on peut découvrir une séquence de vol sur tapis de la dentelle en de rigueur. Dans la majorité des tableaux,



▲ Léger comme l'air et aussi agile qu'Alu, le sage, voici Aladdin le roi des rats.

90%

**Graphisme**  
**Son**  
**Animation**  
**Durée de vie**

17  
19  
14  
14

+

- 1. Amiga 2000
- 2. Amiga 2000
- 3. Amiga 2000

+

- 4. Amiga 2000
- 5. Amiga 2000
- 6. Amiga 2000

**Avanture**

Carte à 50 francs  
Support : Disquette

Technique : Amiga 2000 ou 4000  
Mémoire : 256 Ko (Amiga 2000)  
Processeur : 10 MHz (Amiga 2000)  
Résolution : 640x480 pixels  
Langage : Pascal, C, Assembly

Testé sur : Amiga 2000, 2500 KRAM  
Joytick

## L'avis de Michel

Comme beaucoup, j'ai envié les possesseurs de Megadrive. Avec cette version, Virgin démontre que non seulement ils n'abandonnent pas l'Amiga mais qu'en plus, ils sont encore capables d'offrir des hits. J'ai vraiment adoré l'ambiance de ce jeu et surtout la variété des situations. Sans risque, je pense qu'Aladdin fait partie des plus grands jeux de plates-formes sur Amiga au même niveau que Superfrog ou Flashback. Avec Aladdin, Cerron Fodder 2 et Lion King, Virgin va encore une fois de plus squatter les charts.





**Distribution exclusive Silmarils • Tél.: (1) 64.80.04.40**

















**Tél. : 16 (1) 43 98 39 38**  
**Tél. : 16 (1) 43 65 02 02**  
**Fax : 16 (1) 43 65 43 46**

**TOUTES LES NOUVEAUTÉS À DES PRIX EXTRA-TERRESTRES**

**Un grand nombre de titres disponibles en stock ! n'hésitez pas, demandez nous !**

## GAMME ACCESSOIRES

JEKICK	349	FTTC	RIGHTSTICK PRO 3D0	NO
JEKICK MAC	399	FTTC	VIRTUAL PILOT	999
RIGHTSTICK	329	FTTC	VIRTUAL PILOT PRO	NO
RIGHTSTICK PRO	479	FTTC	PEDAL PRO	NO
RIGHTSTICK PRO MAC	799	FTTC		

## LECTEUR DE CD ROM

INTIGRAM DOUBLE VITESSE.....	799 F TTC	SONY CDS34A.....	990 F TTC
INTIGRAM TRIPLE VITESSE.....	1 370 F TTC	TEAC 4K.....	2 780 F TTC
RAMASCORAC SAC B.....	880 F TTC	TOYOTA 2400.....	1 880 F TTC

## PC 3"1/2 TOP 15

ACE RACING, ACE WOOD	249 PTT
ACE OF THE DEEP	249 PTT
ADAM RST	249 PTT
BATTLE BITE 8	253 PTT
BATTLE BUGS	254 PTT
BATTLE OF STRELL RAY	254 PTT
BLOODHUNT	260 PTT
BRACKEN	260 PTT
BRAIN-ON LOGDER	274 PTT
COLUMBIAN	NC
CORROSE 7	25 PTT
DEER V. II	289 PTT
DEERMAN	289 PTT
DOOM 8	309 PTT
DUNE 10	289 PTT
EMERY RST	289 PTT
FLA RST CHENIERE	299 PTT
FLIGHT UNLIMITED	NC
FLYA DOZER	289 PTT
FLYING SIMULATOR V	299 PTT
GENESIS A	283 PTT
GENIAL	283 PTT
HEMLOCK	283 PTT
HOLLYWOOD RACING	299 PTT
IRON CAR RACING	299 PTT
ISABEL B	273 PTT
JONG CREST VI	213 PTT
LOUISIANA	213 PTT
LOUSIE LARRY W	223 PTT

## CD DE CHARME (ADULTES)

[illegible]

## CARTES SONORES

SOUND BLASTER PRODIGE	419 FTTIC	SOUND BLASTER 16 MCR	1 351 FTTIC
SOUND MASTER 16 VALUE	800 FTTIC	PRO SONIC SCSI 2	630 FTTIC
SOUND BLASTER A W 32	1 070 FTTIC	PRO SONIC (MCD)	629 FTTIC
SOUND MASTER 16 MCD	1 090 FTTIC	PRO SONIC 16 (PROCH)	540 FTTIC
SOUND MASTER 16 ASP	1 260 FTTIC	KORSA WAVE	933 FTTIC

**PACK MULTIMEDIA**

BACK DISCOVERY CD 16	1790 FTTG	BACK PANASONIC+2 JEUX	1450 FTTG
BACK HEDERSON MW 100	1790 FTTG	PRO SONIC SCSI II	
BACK GAME BLASTER 1A	2500 FTTG	* TOSHIBA 34008	2580 FTTG

### CD-ROM TOP 15

[illegible]

## ES ET LOISIRS

[illegible]

## CD 32

[illegible]

NON DE COMMANDER à retourner à PLANÈTE GAMES 4, Avenue de Paris - 50000 VINCENNES - Tél. 16 (1) 40 45 00 00 - Fax. 16 (1) 40 45 40 40

NOM	PRENOM	CD	DISQ	MOIS	AN	PROT	TTC
ADRESSE							
CODE POSTAL	VILLE						
TEL	DATE DE NAISSANCE	PORT/CONTRE REMBOURSEMENT					
ORDINATEURS UTILISES							TOTAL TTC

LA LISTE DES PRIX NEUTRE PAS GARANTIE. VOUS POUVEZ COLLECTER PLUS TÔT QUE NOTRE PRODUIT. © 1997, 1998





Souvent, vous m'avez qu'un Lemming à sauver. Ce qui n'est pas plus facile pour autant !

# ALL NEW WORLD OF LEMMINGS

## L'invasion des petits hommes verts

**Les Lemmings sont de retour, mettant leurs petites vies entre vos grosses mains. Alors, allez-vous fuir les responsabilités d'une multi-paternité encombrante, ou partir une nouvelle fois à leur secours ?**



**L**a sortie de Lemmings avait fait l'effet d'une bombe, il y a de cela... hola... bien plus encore. Imaginez... Une trappe s'ouvre et une troupe de sympathiques bestioles anthropomorphes (je le rappelle, ami lecteur, que le gros livre poussiéreux qui cache ton armoire est un dictionnaire) se dévêtent sur une plate-forme, se déplaçant immédiatement avec la dextérité d'un de bas-bas cool en route pour Woodstock. Très vite, on découvre que ces adorables créatures, les Lemmings, sont dépourvus de toute trace d'intelligence... elles tombent quand un trou se présente et repartent dans l'autre sens dès qu'elles rencontrent un obstacle. Votre mission, si vous l'acceptez : affecter des fonctions à certains lemmings afin qu'un pourcentage non négligeable d'entre eux puissent atteindre une porte située à l'autre bout du tableau. Je rappelle, pour les non-initiés, que c'est



▲ Les îles. En SVGA, n'est-ce pas ?

en sélectionnant une fonction on bas de l'écran puis en cliquant sur un Lemming que vous lui ordonnez une action immédiate (tomber, construire un escalier...) ou lui attribuez une compétence permanente (grimper, sauter en parachute). Attention, le nombre de fonctions disponibles sera limité et vous opérez sous contrainte de temps. La réussite de votre mission

reposera sur votre gestion des attributions disponibles et sur votre aptitude, pour certains tableaux, à lire partout à la fois. Bonne chance. Dans cinq secondes, ce message, après avoir tremblé et poussé un petit cri de détresse, explosera en grêle multicolore.

### Lemmings. Un soft culte

Suite à ce soft révolutionnaire, est sorti «Oh no ! More Lemmings !», une sorte de data disk réservée aux vétérans du premier jeu. Il réunit les autres défauts du premier plus manifestes, en particulier l'extrême précision spatiale dont il fallait parfois faire preuve (un peu plus tôt ou plus tard et

### Une richesse supérieure aux précédentes moutures


c'était déj. Les tableaux étaient d'une complexité neuve et vous aviez la mort de milliers de Lemmings sur la conscience avant de réussir à passer un tableau suivant. Aujourd'hui, la plupart de ceux qui ont approché ce deuxième volet sont à St-Arme, mais dans un silence sature de remords obédants (la vache, quel style !). Alors, ça de neuf avec All New World of Lemmings ? Rien pour le but du jeu : les Lemmings apparaissent toujours par une trappe et se meuvent de manière autonome, attendant que vous vouliez bien les guider jusqu'à la sortie. En revanche, les concepteurs ont largement repensé ces modèles, pas intégralement mais suffisamment pour intriguer les Lemmingo-



▲ Les "lemmings-égyptiens".



# ACHETER VENDRE ECHANGER CHERCHER



Des jeux, des consoles, du matériel informa-  
tique, du matériel TV-Vidéo-HI-FI, des disques,  
des CD, des bandes dessinées, du matériel  
photo, des pin's, des collections de toutes  
sortes, des livres, des magazines, des K7 vidéos  
sur le **3615 INFO PA...**

**nouveau !**

✓ **3615**  
**INFO PA**





▲ Admirez le village conçu !

phes d'été. Premier niveau, première surprise, les Lemmings sont moins nombreux et ont pris du poids, leurs sprites ont au moins doublé de volume, l'archiviste sans doute aussi. Leurs déplacements sont toujours aussi géniaux. Mais que voyez-vous à l'écran ? Poses sur les plaines fleuries, des paquets avec des objets représentatifs dessinés... Un Lemming s'approche, en ramasse un et continue son chemin avec nonchalance. Khukho ? Regardons, si vous le voulez bien, la barre de «fonctions» située en bas de l'écran. Premier constat, les paquets de fonction sont eux aussi moins nombreux et plus gros. Deuxième constat, All New World of Lemmings ne respecte pas le sens de l'histoire. À l'état, rien de nouveau : accumulation du temps, explosion, «explosion collective» (pour adjoindre une partie mal engagée). À l'ouest, révolutions «bloquées» en Lemming incontrôlé. À ses petits camarades de passer, «marcher» il fait demi-tour et se dialogue (l'avant, souvent vous, il faut le faire explorer), «marcher» et le Lemming, malgré son surcharge pondérale, fait aussi bien que Patrick Dupont, «utiliser» objets et «poser» objets, comme leurs notes l'indiquent. Entre l'Ouest et l'Est : un chrono rétrogradé globule rouge.

## Paygnosis met le paquet !

Voilà donc le secret que nos meilleurs lemmings n'avaient même pas soupçonné : désormais un Lemming ne peut effectuer une action que s'il a d'abord ramassé l'objet correspondant : une pelle pour creuser, une brique pour nager. Particulièrement rapide, il le fait dès qu'il a les mains vides et en ramasse une. S'il rencontre une nou-

vau le même objet, il l'empoche fébrilement et accroît ainsi son nombre d'utilisations possibles. En revanche, il ne peut avoir qu'un seul type d'objet à la fois. Ainsi, s'il débrite une pelle, il n'a serrer tous les paquets que ne sont pas une pelle. Et si je vous échange huit briques contre votre pelle ? Je garde la pelle ! Le seul moyen pour un Lemming d'acquiescer un autre objet est soit d'utiliser complètement le sien soit de le poser. D'où l'action disponible «vas-tu lâcher ça, stupide créature !». Si vous sélectionnez ensuite le pavé «utiliser

## Les Lemmings ramassent les objets dont ils se servent

objets» et que votre curseur passe négligemment sur un Lemming détenteur d'un objet quelconque, un score innomé apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran : les objets ramassés en cours de jeu. Cliquez alors sur le Lemming pour le faire lâcher. Le jeu comporte de nombreux objets différents, d'où des actions plus diversifiées que dans Lemmings 1 : barrière, grenade, bouée, parachute, verrouille, brouette de canon, brique, pelle... On trouve tout à Lemmingland ! Autre changement : quand vous cliquez sur un Lemming qui possède une pelle, il s'amène et vous dédicace ensuite de la direction dans laquelle il va creuser.



▲ L'accroissement. Quatre Lemmings dans une nœlle.

ser l'idem pour les briques, le Lemming pouvant même construire un mur de brique verticalement, ou bien un pont parfaitement horizontal. Ça vous fait quoi d'être dans la peau d'un créaturin ? Ça ne sont pas les seules nouveautés : vos Lemmings rencontrent d'autres créatures aux comportements étranges. Par exemple la gerle-funeste : bloque par un mur, il part en ville à travers le tableau et vous ouvre ainsi une voie d'accès. All New World of Lemmings est plus varié et mieux fait que Lemmings. Si le jeu lui-même est en VGA, vous pourrez voir quelques superbes scènes en SVGA. Les quatre niveaux de difficulté du précédent ont fait place à deux nouveaux : «Bébé» et «Adulte» mais vous aurez la possibilité de jouer dans trois mondes différents : celui des Lemmings-classic, celui des Lemmings-ninjas ou déplacements félins ou encore celui des Lemmings égyptiens tout en profil. Le système de codes (avec les papiers grillonnés qui se perdent systématiquement) a été rempla-

cé par des sauvegardes. La version testée était aphone mais si on se réfère aux musiques parfaitement adaptées de Lemmings, l'équivalent vous la qualité supérieure, à explorer. En revanche, le fait d'avoir des objets à prendre et d'autres à poser, rend la prise en main moins facile mais surtout accroît le nombre d'actions à réaliser selon une chronologie précise : vous allez devoir réfléchir et je suis que vous auriez préféré ne pas en arriver là. ■

Eric Emaux

## 86%

<b>Graphisme</b>	15
<b>Son</b>	16
<b>Animation</b>	16
<b>Durée de vie</b>	16

+

- Nombreux nouveaux
- Tableaux d'infos

+

- Prise en main
- Tableaux d'infos

+

### Action/Réflexion

Ratons gris français  
Support : 1 Disquette

Technique : PC 386 (minimum)  
Système d'exploitation : Windows 3.11  
Version : CD Rom Amiga 500  
4.10.00

Testé sur : PC 486 DX2 66 Mhz



▲ Tenez ! Un gars ! gerle et un marchant bloé.



▲ C'est le "Lemmings-ninja".

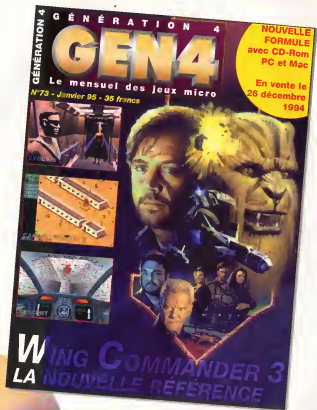
## L'avis d'Eric

À l'origine, l'idée des concepteurs devait être d'accroître les actions possibles des Lemmings, d'où les paquets-objets. Ensuite, ils ont ajouté une foultitude de petites trouvailles toutes plus géniales les unes que les autres. Au final, une finition et une richesse supérieures aux précédentes moutures mais qui risquent de décourager un peu les adeptes, amenés à reconsidérer leur approche du jeu. Bref, il ne fallait vous faire violence messieurs...





**Le 26 décembre, vous ne verrez plus  
la presse de la même façon !**



**Le CD-Rom GEN4 arrive !**

**Des démos PC et Macintosh...**

**Et les débuts de TV CD. Indispensable !**



# POUR LES MORDUS DU MULTIMÉDIA

## L'univers complet du Macintosh

Avec  
disquette  
+  
CD-Rom



Nouvelle formule

## Toute l'information pour maîtriser votre PC

Avec  
disquette  
+  
CD-Rom





# 4 MAGAZINES FAITS POUR VOUS

Tous vos  
loisirs PC  
sur CD

Avec  
1 CD-Rom  
Mac  
et PC



Nouveau

Création,  
jeux et  
loisirs  
sur PC

Avec  
disquette  
ou CD à  
partir de  
janvier



Nouveau



# INHERIT THE EARTH

Puisque certains d'entre vous ont passé un moment de chien à résoudre les énigmes de cochon de ce jeu bestial, Gen4 et ses renards de la soluce viennent à la rescousse.



**E**nosse invité par ma défaite, je sors de la tente et prends la direction du Nord-Ouest en suivant le diemien. La première tente sur ma droite, Majeuremment entrouverte, est celle du Changeur. Malgré son tempérament désagréable, je discute un peu avec lui afin de lui vendre mon médallion. Son premier prix sera le mien et j'accepte de lui céder pour quinze crédits, car, ne l'oublions pas, le temps presse. En sortant de la tente, je me dirige vers le sanctuaire. Les quelques maisons qui s'y trouvent sont closes, c'est pourquoi je me hâte vers celle du fond, au Nord-Est (en longeant le sentier et à l'unique bifurcation, je prends à droite). Celle-ci donne sur le temple du trône Elara, une chatte réfilants quant à

mes intentions. Je gagne finalement sa confiance en lui donnant ma parole d'honneur. Elle me prie malgré tout de lui serrer un symbole d'autorité, une Pomme d'Or, que je dois me procurer auprès du roi dans le forêt. À peine arrive, le Roi est là avec ses serviteurs. Je plaide non coupable devant Sa Majesté et lui parle également d'Elara, une de ses vieilles connaissances. Me voyant enfin en possession de la Pomme d'Or saint coïncidence. Avant de me précipiter au temple d'Elara, mieux vaut faire un détour par le village, car je dois y faire des achats. Bien que cette ville soit petite, il ne faut pas s'y perdre pour autant. À l'entrée, jesus la direction du Sud-Est jusqu'au sentier de pierre. Un second se révèle sur ma gauche, et me

conduit vers un dernier sentier orienté Est-Ouest. Après avoir dépassé le porche, une porte se trouve sur ma gauche (les travailleurs de veine), alors que je longe un étroit passage en face, sur ma droite, qui donne sur un magasin. Le marchand a un humour douteux, mais qu'importe, je lui achète un sac de pignons pour quinze crédits, il me servira ultérieurement. De retour chez Elara, qui s'est vraisemblablement calmée, je lui offre la Pomme en Gr afin qu'elle m'ouvre une porte située sur la section ouest du sanctuaire. Ce passage débouche sur un vaste jardin et, par le sentier de gauche, je me rends à la petite fontaine. Le second et unique jardin situé à l'ouest de cette même fontaine cache un

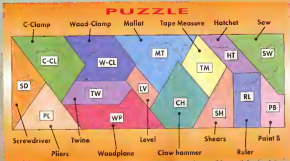
seau, que je m'empresse de remplir. Au nord-Nord-Ouest du sanctuaire se trouvent les fruits sauvages ainsi qu'une empreinte marquée dans le sol. Après avoir pris ces premières, je verse le pignons dans le seau. Dans l'empresse, j'oublie sans un modeste. Dieu qu'il est bête ! Il est à présent temps de rendre visite aux Sangliers. Les deux sentinelles à l'entrée du château, que j'amuse, me laissent tranquillement passer. Euh et Ork assistent à l'extérieur, mais qu'importe, je ne suis pas long. Après avoir traversé plusieurs couloirs lugubres, j'atteins finalement la chambre du Roi. «Gros-Gros» ne supporte pas que l'on ne lui parle pas en face, c'est la raison pour laquelle je n'hésite pas à l'introduire dans son bain. Plus tard, je m'aperçois que la discussion, dans ce qui n'est après tout qu'une perche, est préférable. Elle m'auro apporté un anneau orné d'une tête de Ressant, enlaid dans la base collier à moi fournir. Pour l'heure, il est temps de me rendre aux Caves. J'apelle le sinistre moustachu de faire savoir à son chef que je souhaite le voir. En jouant la comédie je parviens "à l'entravouler" et, en revêtant une tunique noire pour ne pas être identifié, je m'introduis dans le domaine. À la bibliothèque, je prends la direction du Sud-Est, traverse la bibliothèque, à la sortie je garde un cap Nord-Est. Quand je ne peux plus progresser, je me dirige vers le Sud-Est et ouvre une porte ouverte Nord-Est. Il est temps d'ouvrir mon manuel car cette pièce renferme l'unique protection. Après avoir répondu à la question, je sors de la pièce par la droite et, armé d'un charbonnel, je me dirige en rasant les murs vers le Sud-Est, puis vers le Sud-Ouest, enfin vers le Nord-





# THE EARTH

Qu'est-ce que la porte au bout du corridor ? En discutant avec Sot et en lui présentant mes objets, j'apprends que l'empereur dont j'ai effectué le moulage est celui d'un Raccoon. Ayant rejoint mes compagnons, je me rends à la maison de Tycho Northpower. Il va me faire explorer les Terres Inconnues et, sans carte, il me sera difficile de m'orienter. C'est la raison pour laquelle je demande à Tycho de m'en prêter une, en échange de la réparation du cristal de son instrument de travail, le Lightcatcher. En effet, au village, je pourrais le faire restaurer. La travailleuse de verre ne peut malheureusement en recoller les morceaux, mais il m'évoque le nom de Sakiko qui lui peut y parvenir. Je me rends donc avec lui chez ce dernier. Au bout du tout premier soubresaut, à gauche. Avant même que je puisse parler, les semiteurs de Sakiko, me font parvenir un test afin d'évaluer ma crédibilité. Il s'agit d'un puzzle dont voici la solution reproduite. Une fois le casse-tête résolu, un Odo est apporté et pose sur la table centrale de la pièce. Ca devine, à qui je parle et explique mes problèmes. Il a semble-t-il que peu d'informations pour pouvoir m'éclairer



passé un marché, pour récupérer la carte. En sortant de chez lui, le plan des Terres Inconnues acquies, une servante d'Eliens a

le toupet de me demander de remettre une lettre à la soeur de sa maîtresse, se prénommant Alanna. La carte de Tycho à la main, j'explore les Terres Inconnues et, dans un premier temps, le Château des Chânes. J'accepte, malin comme je suis, de m'occuper des hostesses-dées au Roi pour ne pas payer l'entrée. Ce que je n'aurais point envisagé, c'est que cet obéissant dévotionnel connaît toutes, et se amène avec Esah et Ork dans une cellule punie. Mécontent de moi, je frappe

gauche. Je le traverse et suis un nouveau sentier en direction du Sud-Est. Un autre pont se situe à ma droite, mais mon flair de renard me dit de ne pas le penser. Arrivé au pont en bois pour, je continue tout droit lorsque je me trouve au croisement de quatre chemins. Il ne me reste plus qu'à traverser un dernier pont constitué de deux planches ébranlées et filer vers la source. Me voilà libre, j'ai délivré Esah et Ork plus tard, en espérant qu'il ne leur arrive rien. Pour l'instant, je me rends au village des terrois. Suite à



pour échanger à Kylen Honeyloft ma bague à l'effigie de Renard contre un jeu de fil et une aiguille. Aussitôt reparti vers le nord, je m'infiltre à la petite maison noire, près de la forêt. C'est certainement celle d'Alanna. Après avoir cueilli (Toujours à l'effigie de Renard), passe maintes fois la lettre sous la porte et même épée par le trou, Alanna daigne ouvrir la porte. En voyant la lettre venant d'Eliens, elle devient finalement très hospitalière. J'en profite donc pour lui parler des problèmes de sagesse de la fille de la Châtaigne. Elle peut me faire un remède, mais il lui faut pour cela du Catsup (herbe pour chat) ainsi que du





maître. Il n'est donc nécessaire de mesurer ces ingrédients. Au nord, au pied de la meute, se trouve le Cotop. Le midi, quant à lui se trouve au nord du grand chemin, complètement au niveau des Terres Incasennes. Là, je dispose les brindilles de bois de l'agave à faire un feu. L'Inconnu semble à l'Alchimie peut être produire grâce au mélange de silex que je vais chercher dans la carrière, à l'effluve Nord-Est des Ténies. Une fois le feu allumé au moyen du silex et de la quinine en feu, les abellures s'écartent, je me retire sans qu'il n'empire du mal et à la meute dans le bol que m'a donné Alamina. Je remoue cette dernière qui, possédant à présent tous les ingrédients, est en mesure de me maitriser un remède que je m'empresse de faire boire à la fille de la Chelhana. Minipio est désormais saine et saive. En gage de reconnaissance, Promas m'aide à m'installer dans le château des Chims, en ajoutant un secteur à leur congection de nourriture. L'effort de ce dernier est immensément mais éphémère, il est donc grand temps de me rendre au château. Celui-ci ressemble à un véritable labyrinthe de couloirs. Une nouvelle fois, mon flair ne me trahit pas. Je suis les divers nœuds, nord, ouest, est, nord, est, nord, ouest puis nord. J'entends dans une pièce poursuivie d'une déclamation pour le moins fantaisiste. Start arrivé par l'issue usuelle à gauche, je n'am par celle-ci droite. De retour dans les couloirs, j'opie pour le chemin ouest, nord, est, est, nord, nord, ouest, ouest puis est que me mène aux appartements du Prince, qui me rendit, vautre sur son lit. Attention cependant, le percuté grince, après avoir dépassé deux planches, je contamine la suivante par le haut (au niveau de la cantinelle), puis m'endors. Le Prince ne se doute pas que je lui ai dérobé sa clef en feu, laquelle ouvre la cellule d'Ouest et Est. En sortant de la chambre : Ouest, est, est, nord, nord, ouest, ouest, nord et enfin est, me voilà de retour dans cette pièce très colorée. Je sors par l'issue de gauche cette fois-ci, puis continue vers l'ouest, l'est, l'est, le nord, le nord ouest, l'est puis l'ouest. Des gardes jouent aux cartes dans cette salle mienne, s'écroulent puis se sont, ils se re-remarquent puis je traverse la pièce et



mettront trop de temps pour réagir. Je poursuis mon chemin vers l'ouest, encore vers l'ouest, puis vers l'est, encore l'est puis vers le nord. Me voilà devant la cellule où se tient Esah et Orkî. La cloison dans la chambre du Prince me permet de les libérer. Il ne nous reste plus qu'à sortir de ce château. Facile, il n'y a pas un chat dans les corridors : nord, ouest, ouest, est.



avec le câble pour que je laisse la carte métallique. Nous rencontrons encore une fois Honeyfort au niveau de l'embarcadere, et procédons à un nouveau échange : la trophée par dans le camp centre et la lampe à huile. L'huile se mène d'une grande armoire. De retour aux frères, je grossis la porte du bastionnement à ma gauche, après l'avoir entrouvert. Nous pouvons maintenant inspecter l'intérieur du hangar, et prendre les tournes. De retour à l'entrée des jardins, je me dirige vers le Sud-Est, en longeant le côté nord du grillage. L'entrée dans le bâtiment en verre par la gauche, et enfonce la carte métallique dans le slot. Un grand bruit retentit, une porte s'ouvre laissant apparaître un nouveau labyrinthe (le chemin pour atteindre la salle de l'ordinateur est bien compliqué, nord, ouest, est, ouest, est, nord, est, nord, est puis est l'entrée dans la salle par le côté sud à ma gauche et prend l'instrument triangulaire. Maintenant il nous faut sortir de ce chausse-trappe. Nord, nord, est, nord, est, nord, nord, est, ouest, est, nord, est, nord, est, nord, est, nord, est, nord, est, nord, nord, nord, nord et nord. Ouf ! Enfin dehors. Nous nous échappons du bâtiment et pouvons nous aller à la baignoire. Là, nous pouvons suivre cette fois le sentier, jusqu'au sommet de la montagne. L'ouvre la porte blanche avec les tournes et, une fois à l'intérieur, m'enquière de l'histoire digitale que je débute pour en lire la dernière en forme de cylindre. Maintenant, nous dans la cascade. Apparemment, c'est là que vit Shala, une ne tande d'ailleurs pour s'emparer d'elle. À droite de la pièce se trouve une porte. Je place le cylindre dans l'objet à manipuler, puis je clique et ce dernier dans l'encadre de la porte renvoie à cet effet. Miracle, la porte grince et s'entre-bâille, elle donne sur l'intérieur même du barrage. Je grimpe à la seconde échelle finale de l'écrou suédois puis emprunte les escaliers. Me voilà dans les quantes arives de ce caisson. Je m'approche de la... CONSOLE. Avant d'entrer dans Chiers, le Labyrinthe de Dragon et le Labyrinthe des runes, faites une sauvegarde.





# TOUT CE QUE VOUS ATTENDEZ D'UNE VÉRITABLE VIE EN VILLE...



## ...(RENOVEZ OU PRENEZ L'ÉTRANGE VAISSEAU SPATIAL)

**SIM CITY 2000**  
THE ULTIMATE CITY SIMULATOR

Disponible sur PC et Mac  
AMIGA et CD ROM, PC  
attend d'être connecté. Alors que vous préparez vos propres plans depuis plusieurs années exceptionnelles en 3D, le journal  
local supervise nos initiatives d'un œil résolulement cynique, rapportant vos moindres prises de recul au fil des

Serez-vous un meneur populaire ou un simple va-tout-pour par le pouvoir absolu? Avec *SimCity 2000™*, l'installation s'arrête  
jamais la construction.

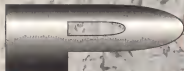
*SimCity 2000™* arrive. Si vous pensez que la première version incarnait une véritable  
dépendance, préparez-vous pour une métropole en 3D que même les extra-terrestres trouvent  
en dehors de ce monde. Après avoir préparé le terrain vous découvrirez de nouveaux éléments  
tels que métros, écoles, marines, ports. Pendant ce temps,  
sous la surface fourmillante de la ville, un réseau de métro



18-30 St John Street, London EC1A 4BT  
Téléphone: 011-491 2300

© 1993 Simulations. All rights reserved. *SimCity 2000* is a trademark and Maxis is a registered trademark of Simulations. All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners.





**domaine public & shareware**



SPRING 2005 VOL 34, NO 2



✓ One Must Fall 2007

Shareware d'Éric Mégardais  
Écriture en mai 2007. Dernière mise à jour : 2010-05-15  
Une série de quatre fascicules

Préparez-vous à affronter un adversaire qui vous demandera sans relâche une maîtrise extrême de vos coups. Pour devenir un diadeur professionnel, vous devrez surmonter la violence des attaques. Attendez-vous à une incroyable série de coups bien faits !

La qualité de ce jeu d'énigmes 3D s'accompagne d'une fluidité excellente sur fond de musique légère et sans distorsion, un scénario très réaliste. Tout simplement superbe !

[Non-Interactive Proof](#)



# DP Magazine

le catalogue complet des logiciels du domaine public et des sharewares...

spécial ST et AMIGA

Si vous ne trouvez plus le DF Magazine chez votre marchand de journaux :

**COMMANDEZ-LE POUR**

**19F** diagonale incisive

en utilisant le bouton de commande  
net. dp - 60





## Jeux



### ✓ Battlestar v1.0

Ce shoot'em up DOS en VGA de Vivid Technologies est un jeu d'arade du type Asteroids. Vous devez détruire différents objets par un tiraser, et récupérer les bonus qui défilent à l'écran. Les musiques et les sons digitaux ressortent du réalisme et vous permettront une carte olympique Sound Blaster.

➔ <http://www.vivid.com/battlestar.exe>

➔ Réf. : PC1505



### ✓ HocusPocus v1.01 (VGA)

Un shaman d'APOGEE ici 1994 Mille Vies.

Dans un royaume magique, Hocus doit sauver de nombreux royaumes avant de devenir un magicien confirmé. Il devra affronter une grande variété d'ennemis et de lieux surprenants. Avec un ending très fluide et plusieurs niveaux associés à des effets sonores très marrants, ce jeu est une vraie réussite. Nécessite un 386/50, un écran et 50170 de mémoire libre et support des cartes sons Audio GUS, PnP, 98, généraliste, ainsi que le joystick.

➔ <http://www.apogee.com/hocuspoc.exe>

➔ Réf. : PC1576



### ✓ WACKY WHEELS v1.1

Ce jeu-ci, Apogee vous propose une course de Karting complètement folle en 3D. A bord de votre engin, vous devez éviter et éliminer vos concurrents en utilisant différents objets tels que des hélices, des explosifs, des bombes qui vous ralentissent, sur la route. Attention aux sorties de piste, car vous êtes aussi éliminé. De plus, vous pouvez jouer à deux avec séparation de l'écran pour chacun les joueurs sur le même PC ou par port série au même moment. Compatible avec les propriétés cartées sonores, ce jeu est accompagné d'une superbe musique MIDI et avec des effets très bien digitaux. Utilisation de joystick, nécessite un 386 minimum et 2 Mo de RAM, écran VGA.

➔ <http://www.apogee.com/wacky.exe>

➔ Réf. : PC1500

## Utilitaires



### ✓ The Greatest Paper Airplanes v1.0

Un programme pour Windows utilisant une animation interactive en 3D pour apprendre à fabriquer des avions en papier par collage. De plus, vous pouvez suivre un cours sur les bases de l'aviation. Cette version améliorée est adaptée à la réimpression de cinq avions. Nécessite Windows 3.1+, 2 Mo ram, 2Mo de disque dur.

➔ <http://windows.com/educat/paperp.exe>

➔ Réf. : PC1506



### ✓ Paint Shop Pro v2.01

Un excellent traitement de fichiers pour Windows supportant 25 des produits formats d'images bitmap, dont le GIF, JPEG et Kodak Photo CD. En plus, vous pouvez appliquer de nombreux traitements à vos images. De plus, vous pouvez utiliser un scanner compatible True.

➔ <http://windows/image/never/pshop21.exe>

➔ Réf. : PC1507



### ✓ Above & Beyond v3.0

Voilà un gestionnaire d'informations personnelles (PIM) sous Windows qui vous permet d'organiser et de planifier vos activités professionnelles et privées. Possibilité d'impression des données, calendrier, alarmes, classement par thème de notes ou d'événements, gestion des contacts sous forme de bases de données, répertoire téléphonique.

➔ <http://windows/utility/beyond/above.exe>

➔ Réf. : PC1508

### ✓ Run-time Vidéo for Windows version 1.10

Le tout dernier run-time de Vidéo For Windows vous permettant de visualiser les fichiers de format AVI.

➔ <http://windows/image/never/vhrt11.exe>

➔ Réf. : PC1509



### ✓ F-PROT v2.14

Ce programme personnalisé résident en mémoire est chargé d'inspecter les virus connus (F-PROT/PROG), et capable de détecter, détecter et nettoyer les virus connus (F-PROT/EXE). Il fonctionne par abonnement sur Internet, puis effectue une recherche de virus sur la mémoire. Ensuite vous avez accès à un menu vous proposant deux options utiles.

• SCAN pour la recherche de virus sur disque dur et disquette selon trois méthodes différentes.

• VIRUS vous permet de lire des informations sur les virus et d'ajuster manuellement de nouvelles chaînes d'identification de virus dans l'interface de la mise à jour de F-PROT.

De plus vous pouvez l'utiliser gratuitement dans un cadre privé, mais dans le cas d'un usage professionnel, vous devrez payer votre contribution et vous enregistrez auprès de l'auteur.

➔ <http://virusprogs/m202.exe>

➔ Réf. : PC1573



### ✓ Integrity Master (tm)

Version 2.22 Copyright 1995 - 1994 by Rolfing Böhr.

Ce programme est un anti-virus et un contrôleur d'intégrité qui permet également d'assurer la sécurité de votre PC contre d'éventuelles attaques de contrôle indésirables et la direction des auteurs de virus.

➔ <http://virusprogs/m202.exe>

➔ Réf. : PC1574

## Graphisme



### ✓ Animaparc Vidéo

Si vous avez installé le run-time de Vidéo For Windows (tm), vous pouvez visualiser cette belle animation de jeu d'une colonie d'oiseaux en vol.

➔ <http://windows/image/never/animaparc.exe>

➔ Réf. : PC1575

### ✓ Propriétés de 3D (Windows 3.11)

C'est un petit utilitaire qui vous permet de visualiser pour afficher les images 3D, vous pouvez installer de façon définitive les propriétés 3D, vous pouvez aussi les modifier.

## Bon de commande

Définitions de tarifs.  
50 F la demande / 200 F les 5 demandes / 500 F les 15 demandes.  
Après 150 F.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.

En cas de différence nous nous engageons à vous la rembourser.











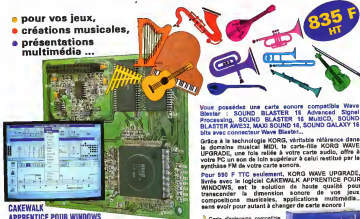




# Korg Wave Upgrade

L'EXTENSION pour décupler les qualités de votre carte sonore !

- pour vos jeux,
- créations musicales,
- présentations multimédia ...



**835 F HT**

**CAKEWALK APPRENTICE POUR WINDOWS**

Vous possédez une carte sonore compatible Wave Blaster. SOUND BLASTER 16 Advanced Signal Processing, SOUND BLASTER 16 MUMCO, SOUND BLASTER AWES2, MAXI SOUND 16, SOUND GALAXY 16 bits avec connecteur Wave Blaster...

Grâce à la technologie KORG, véritable référence dans le domaine musical MIDI, la carte-file KORG WAVE UPGRADE, une fois reliée à votre carte audio, offre à votre PC un son de 16 bits supérieur à celui restitué par la synthèse FM de votre carte sonore.

Pour 990 F TTC seulement, KORG WAVE UPGRADE, livrée avec le logiciel CAKEWALK APPRENTICE POUR WINDOWS, est la solution de haute qualité pour transcender la dimension sonore de vos jeux, compositions musicales, applications multimédia... sans avoir pour autant à changer de carte sonore !

- Carte d'extension compatible MPU 401 et GENERAL MIDI, le standard mondial entre les différents instruments MIDI
- Se connecte sur les cartes Sound Blaster 16 (avec connecteur Wave) ou sur les cartes compatibles Wave Blaster
- Synthèse Waveable issue de la technologie KORG
- 16 canaux, 128 Instruments General MIDI, 4 jeux de perceptions de 47 sons chacun
- Polyphone de 32 voix avec filtre dynamique pour chaque son
- Effets de réverb et de chorus pour une restitution comparable à celle d'un orchestre symphonique en concert
- 4 Mo de sons échantillonnés avec de vrais instruments, en ROM

Si vous n'avez pas encore de carte audio, voici la MAXI solution sonore pour vous !

**Korg Wave Upgrade Maxi Sound 16**



- CARTE SONORE STEREO 16 BITS pour restituer les meilleurs sons sur vos jeux avec triple interface CD-ROM (Microsoft / Panasonic / Sony), interface MIDI port joystick et connecteur Wave pour une connexion directe à la carte KORG Wave Upgrade
- Livrée avec les logiciels de français Midisoft BEGINNING SESSION pour Windows et SOUND IMPRESSION

**1260 F HT  
1490 F TTC**

Les meilleurs jeux exploitent déjà la qualité sonore KORG

**Doom**  
**King's Quest VI**  
**Kyrandia 2/Heart of Fate**

**Lords of Lore**  
**Prince of Persia 2**  
**Shadow Castor**

**The 7th Guest**  
**The Terminator - Renegade**  
**Ultima 6 ...**



Distribué par :

**GUILLEMOT INTERNATIONAL**  
99 2 - 96300 LA GACILLY - FRANCE Fax 99 08 94 17  
Tél. (sevendun) 99 08 90 38 (publicateur) 99 08 91 71

**SUPERGAMES**  
**Stand L 40**



Source Music Inc. (San Jose) et Wave Blaster sont des marques déposées de Creative Technology. Tous les autres éléments de cette notice sont de leur propriété respective. Toutes les autres marques, les appellations et les contenus sont susceptibles de changer sans avis.

Merci de me faire parvenir gratuitement une documentation sur la carte KORG WAVE UPGRADE ainsi que le liste des vendeurs les plus proches

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Sexe \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_ CP \_\_\_\_\_

Couper & retourner à GUILLEMOT INTERNATIONAL  
BP 2 - 96300 LA GACILLY - FRANCE



A close-up, stylized illustration of a Stormtrooper's helmet. The helmet is white with black eye lenses and a black mustache. The background is a dark, textured blue.

# DARK FORCES



UM SOFT  
24, rue Armand Carrel  
93108 Montreuil Cedex

See Form 1041, page 6. **1984** **Unearned Income** See page 27.  
Other additional pages: **1984** **Unearned Income** **Unearned Income**  
See the 1984 **Unearned Income** **Unearned Income** **Unearned Income**  
Unearned Income **Unearned Income** **Unearned Income**  
Unearned Income **Unearned Income** **Unearned Income**

